
GRATUITA
AGOSTO SEPTIEMBRE 2016
N 61
http://creativefuturegames.es/
CREATIVE FUTURE GAMES
PREVIEW
DEUS EX MANKIND DIVIDED
LUCHA POR LA
RAZA HUMANA
ANALISIS
OVERWATCH
PARTIDAS RAPIDAS
CARGADAS DE ADRENALINA
THE WITCHER
WILD HUNT
EXPANSION PACK
BLOOD AND WINE
UN FIN DE CICLO COMO SE MERECE
•MIGHTY NO 9• HOMEFRONT THE REVOLUTION • LOS SEÑORES DE HIERRO •

EDITORIAL

DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

JEFE DE ACTUALIDAD
JOSE ALCARAZ

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANGEL CORRALES

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
ALVARO NARANJO
ANTONI MESTRE

COLABORAN

CREATIVE FUTURE

Nº61

AGOSTO SEPTIEMBRE 2016



CAMPEONATOS ONLINE. Estamos viviendo la era de los deportes online, los e-Sports. Esa época en las que competíamos por dejar nuestro nombre durante unos días en la recreativa del barrio quedo atrás hace mucho, dejar nuestra marca en una clasificación online también quedo atrás, ahora, nuestra marca, nuestra puntuación y clasificación solo es visible si somos realmente buenos, si decidimos entrar en un equipo y competir para ser los mejores. El tiempo de jugar solo por entretenimiento ha pasado, hoy en día son muchos los juegos que nos ofrecen las competiciones online, que nos brindan la opción de demostrar frente a otros jugadores que somos mejores que ellos, y esto está cambiando el mundo de videojuegos. ¿Para bien? Por supuesto que sí, es un nuevo nivel, donde los deportes han dado un salto a la era digital, donde cualquier persona tiene la facilidad de empezar a jugar su destreza pero solo los mejores dejarán su huella. Lo siguiente sin duda será tener nuestra liga oficial que sigamos por la tele semana a semana (y no me refiero a la ESL ni a la LVP que están haciendo un arduo y valiente trabajo), me refiero algo más allegado a todos, como una Liga de futbol o de baloncesto pero sabiendo que los jugadores de nuestros equipos son avatares y no personas en verdad. No os asustéis ni me tachéis de loco, porque veréis como en un futuro próximo esto será tan real como la vida misma.

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com







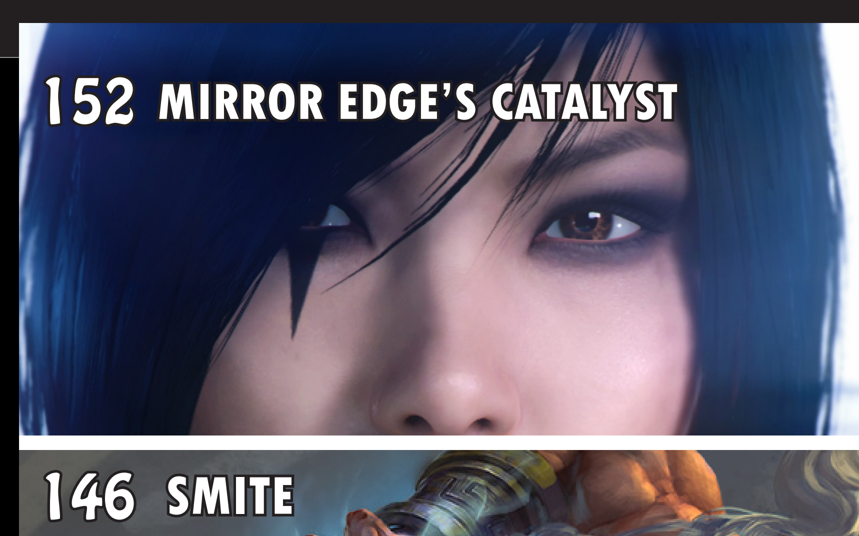


PREVIEWS

SECCIONES

REPORTAJES

ANALISIS






Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
POWER
RESET





RISE OF IRON

VUELVE A SUBIRTE AL COLIBRÍ, GUARDIÁN

Bungie nos presenta el cuarto y quizá mayor DLC hasta la fecha de su afamado shooter Destiny. Los señores de Hierro será nuestra próxima incursión

Destiny lleva con nosotros ya casi 2 años tras su lanzamiento en septiembre de 2014 consiguiendo sobre todo en sus primeros meses de vida una gran acogida y millones de adeptos que le dedicaron horas y horas de juego hasta convertirse en guardianes legendarios a bordo de su colibrí.

Posteriormente nos llegó mucho contenido para expandir las horas de juego como fueron "La profunda oscuridad" incluyendo 3 nuevos mapas competitivos y una incursión, "La casa de los lobos" añadiendo el modo arena donde teníamos que sobrevivir ante todo y un asalto nuevo. Por último, hasta ahora, llegó al universo Destiny "El rey de los poseídos" donde pudimos seguir indagando en la historia principal de nuestros enemigos supremos.

Este último DLC también relanzó el juego de nuevo a la venta sacando una nueva edición físi-

ca y digital del juego base más todas las anteriores expansiones.

Y ahora recibimos a Los Señores de hierro donde antes de contarte más información en concreto sobre que contenido incluirá, hacerte saber que si quieres jugar a esta expansión deberás tener Destiny y sus 3 anteriores dlcs para poder jugar, aunque si eres gran fiel y seguidor del título seguro que no te falta ninguno.





¡NUEVAS INCURSIONES, ASALTOS, MISIONES PRINCIPALES, ARMAS Y MUCHO MÁS!

Desde Bungie nos cuentan que dispondremos de nuevas localizaciones, incursiones, asaltos, misiones principales, nuevo espacio social, armas, incremento del nivel máximo de Luz, una nueva facción de Caídos a los que hacer frente y equipamiento. Además, se incluirá un nuevo multijugador competitivo para que la fiesta no decaiga.

Los Señores de Hierro contiene una nueva historia de estilo cinematográfico ambientada en las Tierras Pestíferas, una localización de La Tierra desconocida hasta ahora.

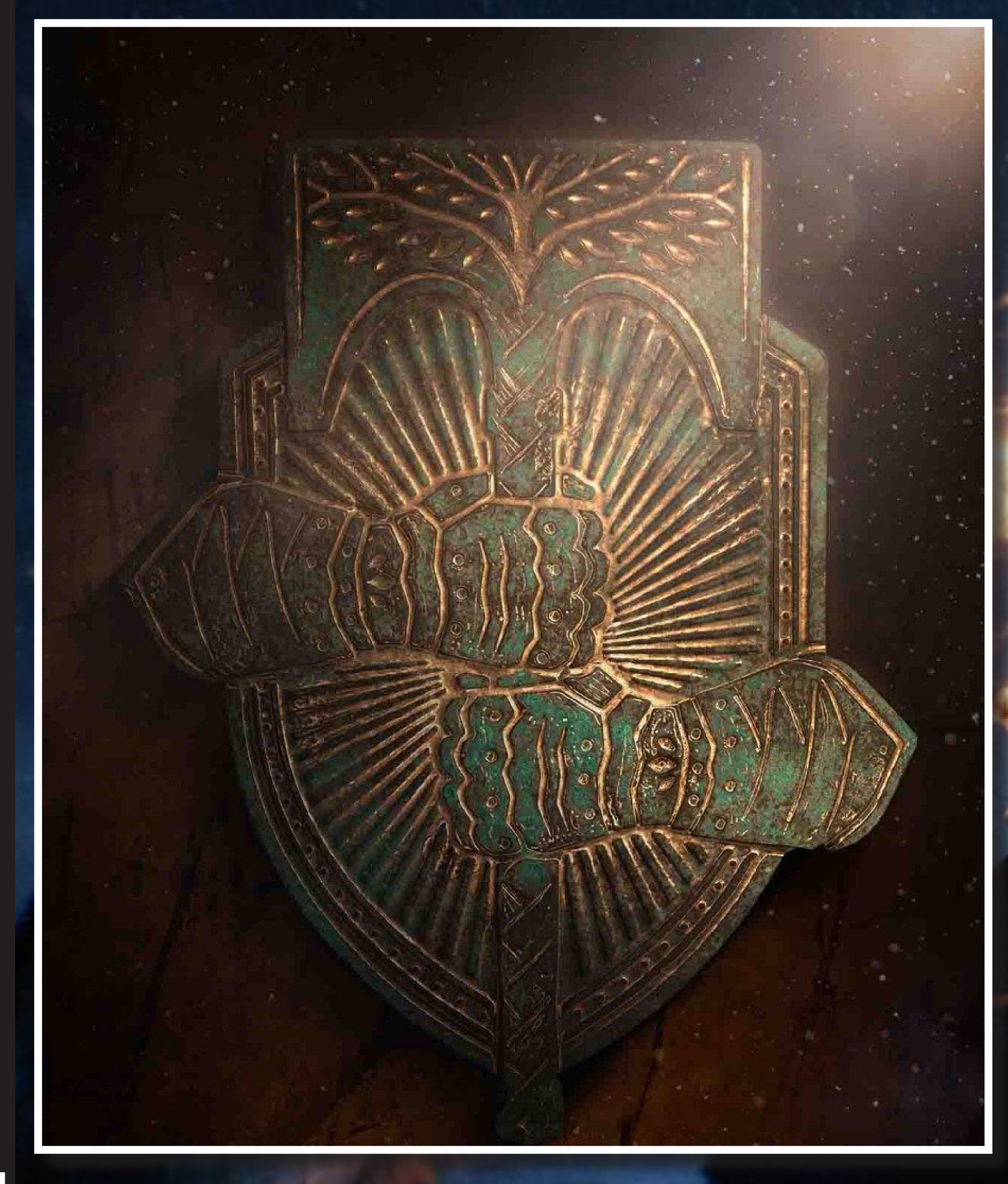
Otro aliciente será el poder optar y conseguir el lanzacohetes Gjallarhorn, una de las armas más codiciadas de todo el juego.

Desde los estudios del juego se muestran impacientes y muy orgullosos del trabajo realizado en esta nueva expansión, estás son

algunas de sus declaraciones:

"Los Señores de Hierro es una ampliación fascinante del universo Destiny," ha mencionado Pete Parsons, CEO de Bungie. "La creciente energía y entusiasmo de la comunidad de Destiny continúa sorprendiéndonos e inspirándonos".





"Hemos estado trabajando de cerca con nuestros partners de Bungie, y estamos planificando un estupendo y nuevo contenido para los 30 millones de jugadores registrados en Destiny. Los Señores de Hierro es el primer paso para cumplir con esta promesa," ha comentado Eric Hirshberg, CEO de Activision. "Muchísimo contenido se incluye en Los Señores de Hierro, como nuevas localizaciones, incursiones y asaltos, combinados con más misiones, armas y equipamiento, junto a un modo

multijugador competitivo y muchos más detalles, que creemos que van a ser del agrado de los jugadores."

Por cierto, si te preguntas cuando y en que plataformas estará disponible Los señores de hierro, ten en cuenta que sólo llegará a PlayStation 4 Y Xbox One dejando ya sin actualizar a la "old-gen". La fecha de lanzamiento está fijada para el 20 de septiembre de este año.

Si buscabas motivos para volver a subirte a tu colibrí aquí ya tienes unos cuantos.



DEUS EX

MANKIND DIVIDED™

ENCARNAREMOS DE NUEVO A ADAM JENSEN

Eidos y Square-Enix nos trae de vuelta Deus Ex con Mankind Divided, la secuela de Human Revolution



Haciendo un poco de repaso por la saga Deus Ex nos tenemos que remontar al año 2000 cuando veía la luz el primer juego de la saga, ambientado en el año 2052 nos narraba las peripecias de un novato agente espacial el cual tenía que hacer frente a poderosas criaturas que nadie creería que existieran, dotado hasta las cejas de futuristas armas su propósito era asegurar el futuro de la humanidad.

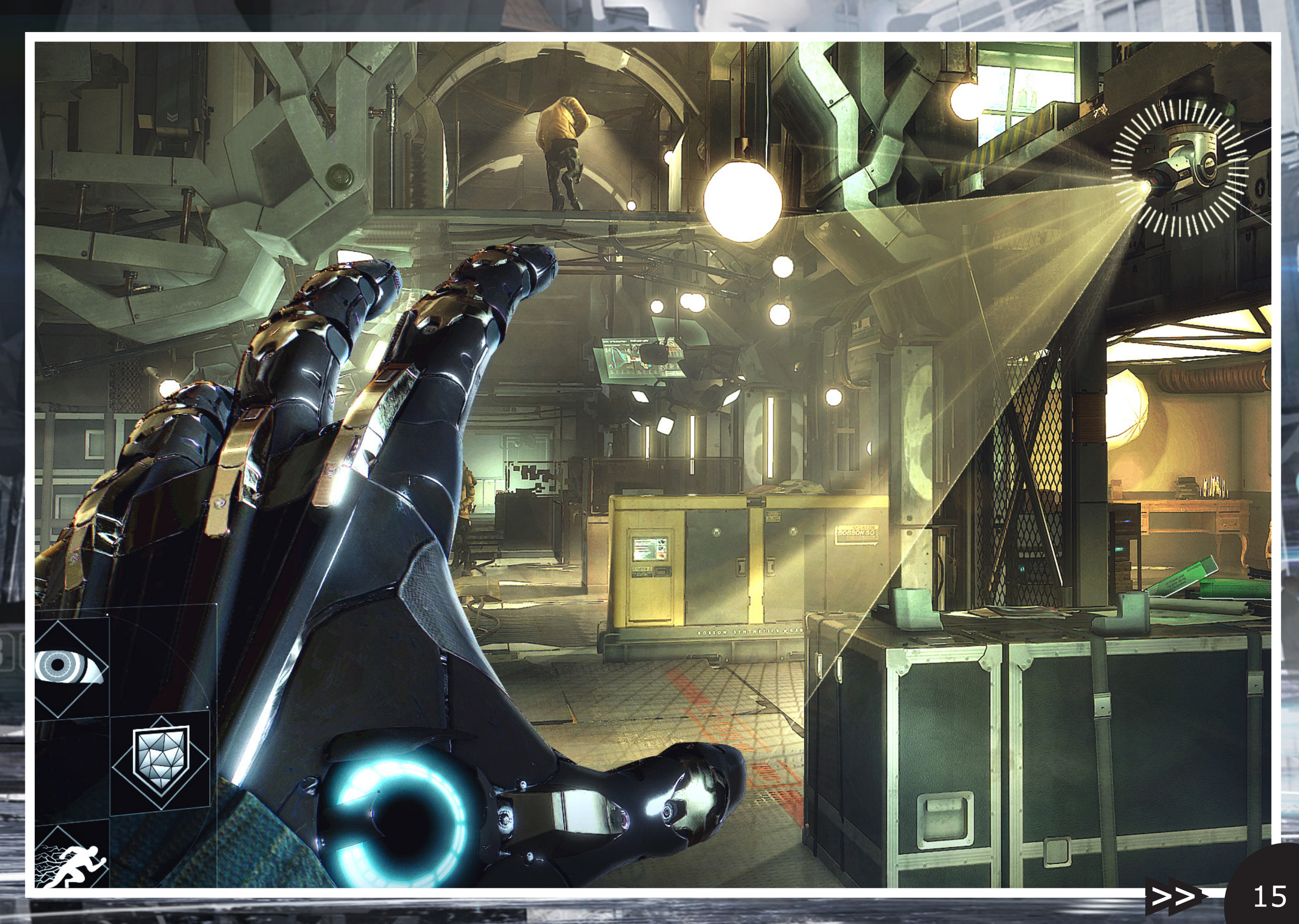



DISPONIBLE EL 23 DE AGOSTO

Con más o menos conocimiento de esta nueva franquicia, en 2011 llego Deus Ex Human Revolution, donde el juego cogió un gran reconocimiento y le otorgo fama definitivamente. En esta ocasión y como muchos recordareis controlábamos a Adam Jensen, jefe de seguridad de Sarif Industries donde presenciaba un descorazonador ataque sobre su empresa dando comienzo a un cambio radical en su vida, muy malherido fue sometido a una importante cirugía la cuál le convirtió en mitad humando mitad "aumentado". Cronológicamente nos situaba en el año 2027.

Y ahora recibimos el nuevo capítulo de la saga, Deus Ex: Mankind Divided. Nos situamos en el año 2029 (un futuro no muy lejano) donde nuestro protagonista sigue siendo Adam Jensen encontrándose en una era de guerra cibernética protagonizada por humanos "comunes" y humanos mejorados a través de implantes cibernéticos.

Adam como agente encubierto deberá garantizar la relativa calma a base de acciones y sobre todo un gran arsenal de armas para poner rumbo hacía una nueva era en el planeta donde los malvados terroristas aumentados y otras organizaciones secretas no se hagan con el dominio del mundo.




ZENITH
LUCHA POR LA RAZA HUMANA

En Deus Ex Mankind Divided encontraremos diferentes modos de juego donde destaca "Breach", un tipo de juego shooter arcade con puzles encadenados que resolver. El principal objetivo es conseguir y vender información secreta infiltrándote (hackeando) en diferentes servidores ultra modernos y seguros.

Y si todo esto ya te parece demasiada ciencia-ficción aún hay más, porque en colaboración con Eidos, la empresa Open Bionics traspasará la barrera de la ficción y fabricará prótesis inspiradas en los aumentos del juego que se podrán adquirir en nuestra vida real. El objetivo es crear mediante impresión 3D brazos protésicos asequibles para todos aquellos discapacitados que puedan necesitar de una. Se espera que para 2017 esto sea una realidad. Otro punto fuerte que las compañías están potenciando en el juego es la banda sonora, compuesta por Michael McCann y con el talento de Sascha Dikiciyan, el galardonado productor y diseñador de música para videojuegos que pondrá su trabajo en el desarrollo del título. Además, durante el próximo otoño





podremos adquirir la banda sonora original del juego para escucharla cuando nos apetezca.

Se espera la llegada de este Deus Ex: Mankind Divided para el 23 de agosto en las plataformas Playstation 4, Xbox One y PC.

Podremos encontrar el juego en 2 ediciones diferentes:

-Day One que contará con el juego lógicamente, una misión extra, pa-

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ANGEL CORRALES



quete de agente encubierto (armas, re-skins, actualizaciones, etc.), una muestra digital de la banda sonora y libros digitales (Mini Libro de Arte + Novela + Cómic). Precio, 69,99€ para consolas y 49,99€ para la versión PC.

-Edición coleccionista, todo lo detallado en la edición "Day One" y además una exclusiva caja con forma de Prisma de color Negro y Dorado, figura de Adam Jensen de 23 cm y Libro de ilustraciones de "Titan" books de 48 páginas. Todo el pack bien completito podrás adquirirlo por 129,99€ para las ediciones de consola y 119,99€ para PC.

¿Estás preparado para garantizar la raza humana?

CURIOSIDADES

MANDO DE WII EN NINTENDO 64

Nintendo tiene todo muy estudiado, y cada forma que de sus mandos o consolas tiene un sentido. Por ello, no es de extrañar que una de sus consolas, Nintendo Wii no tuviera el mando parecido a otra cosa, ¿A qué se parece? A una de las patas del mando de Nintendo 64. ¿Sorprendido? Pues ahora te toca a ti, a ver que descubres tú. Cuéntanoslo.

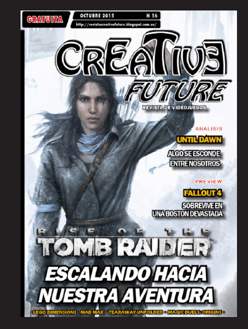


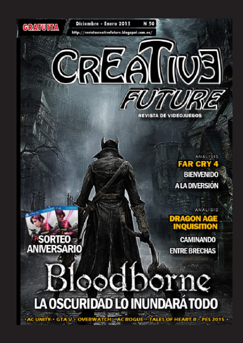
UNA NINTENDO EN MINIATURA

Nintendo ha capturado de nuevo los corazones de sus seguidores anunciando una nueva consola que a la vez es muy conocida por todo el mundo. Ha anunciado una mini-nes que verá la luz el 11 de noviembre de este año y su precio será de 59,99 dolares. Esta incluirá 30 clásicos de NES entre los que tendremos Mario, Donkey Kong y Double Dragon; y se conectará a una pantalla a través de HDMI.



Más de 60 números publicados









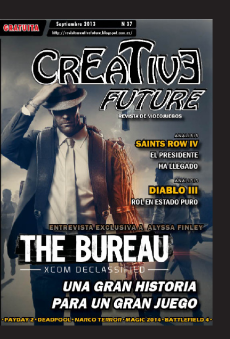




























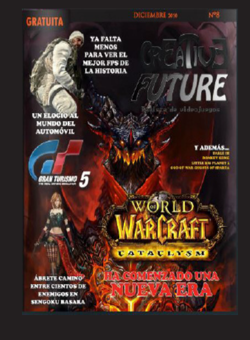






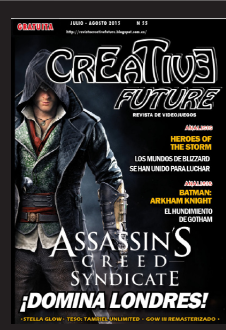


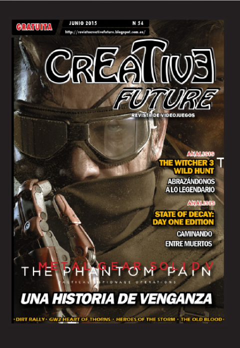


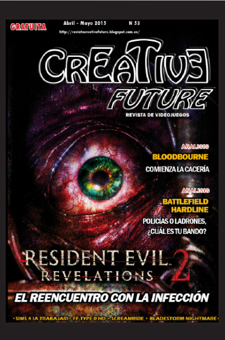


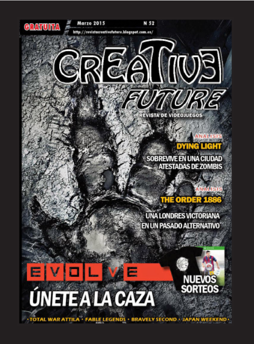





GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
HEROES OF THE STORM
LOS MUNDOS DE BLIZZARD SE HAN UNIDO PARA LUCHAR
BATMAN: ARKHAM KNIGHT
EL HUNDIMIENTO DE GOTHAM
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
¡DOMINA LONDRES!


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
THE WITCHER 3 WILD HUNT
ABRAZÁNDONOS A LO LEGENDARIO
STATE OF DECAY: DAY ONE EDITION
CAMINANDO ENTRE MUERTOS
THE PHANTOM PAIN
UNA HISTORIA DE VENGANZA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
BLOODBORNE
COMIENZA LA CACERÍA
BATTLEFIELD HARDLINE
POLICÍAS O LADRONES. ¿CUÁL ES TU BANDO?
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
EL REENCUENTRO CON LA INFECCIÓN


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
DYING LIGHT
SOBREVIVE EN UNA CIUDAD ATESTADAS DE ZOMBIS
THE ORDER 1886
UNA LONDRES VICTORIANA EN UN PASADO ALTERNATIVO
EVOLVE
NUEVOS SORTEOS
ÚNETE A LA CAZA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
BATMAN ARKHAM KNIGHT
ENFRENTATE A TUS PEORES VILLANOS
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
EL REENCUENTRO CON LA INFECCIÓN
THE ORDER 1886
NUEVOS SORTEOS
CREA UN NUEVO FUTURO PARA LA HUMANIDAD


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
SACRED 3
THE ELDER SCROLLS ONLINE
Wolfenstein
THE NEW ORDER
¿Y SI LOS NAZIS HUBIERAN GANADO LA GUERRA?


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
MURDERED SOUL SUSPECT
DIABLO III REAPER OF SOULS
LA MAGIA HACE DE ÉL UN TITULO MUY ESPECIAL
DARK SOULS II


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
TITANFALL
FÁCIL DE JUGAR, DIFÍCIL DE DOMINAR
FF13 LIGTHING RETURNS
EL TIEMPO JUEGA EN NUESTRA CONTRA
THIEF
LAS SOMBRAS SERÁN TUS ALIADAS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
FABLE ANNIVERSARY
TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION
SORTEO ANIVERSARIO
TITANFALL
LOS TITANES NO ERAN UN MITO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
KNACK
TOM CLANCY'S THE DIVISION
SORTEO ANIVERSARIO
KILLZONE SHADOW FALL
LA GUERRA ENTRE LOS VEKTAN Y LOS HELGAST NUNCA ACABARÁ


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
BEYOND DOS ALMAS
METRO: LAST LIGHT
REMEMBER ME
RECORRE NEO-PARIS PARA RECUPERAR TUS RECUERDOS

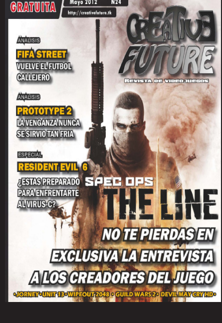

GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
DEAD ISLAND RIPTIDE
SPLINTER CELL BLACKLIST
DEFIANCE
LA TIERRA HA CAMBIADO , YA NADA SERÁ COMO ANTES


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
BIOSHOCK INFINITE
GEARS OF WAR JUDGMENT
GOD OF WAR ASCENSION
AYUDA A KRATOS A ESCAPAR DE SUS CADENAS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
TOMB RAIDER
CRYSIS 3
BIOSHOCK INFINITE
NUESTRO MAYOR DESAFÍO FUE SIN DUDA CREAR A ELIZABETH


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
DEAD SPACE 3
GEARS OF WAR JUDGMENT
DEAD ISLAND RIPTIDE
VUELVE EL TERROR AL ARCHIPIÉLAGO DE BANOI


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
STARHAWK
DRAGON'S DOGMA
DEAD OR ALIVE 5
MAX PAYNE 3
VUELVE MAX, VUELVE LA ACCIÓN PURA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
FIFA STREET
PROTOTYPE 2
RESIDENT EVIL 6
SPEC OPS THE LINE
NO TE PIERDAS EN EXCLUSIVA LA ENTREVISTA A LOS CREADORES DEL JUEGO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
BINARY DOMAIN
RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
MASS EFFECT 3
EL DESTINO DE NUESTRO PLANETA ESTÁ EN NUESTRAS MANOS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DARKNESS 2
RECKONING
VIAJA AL PASADO PARA CAMBIAR EL FUTURO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
BIOSHOCK INFINITE
THE SECRET WORLD
DOS ESPADAS PARA UN SOLO DESTINO
Soul Calibur V


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
ELDER SCROLLS V SKYRIM
PROTOTYPE 2
INFAMOUS 2
NEW ORLEANS NECESITA TU AYUDA, Y ¿QUIEN MEJOR QUE COLE MACGRATH?


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
THE WHITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS
L.A. NOIRE
DEAD ISLAND
POR FIN UNA ISLA DONDE LA DIVERSIÓN ESTÁ ASEGURADA

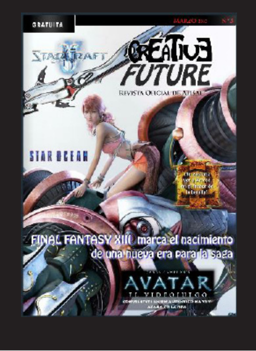

GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DUKEM NUKEM FOREVER
LEGO PIRATAS DEL CARIBE
PORTAL 2
"ESTA ES UNA SENCILLA PRUEBA QUE INCLUYE LASERES LETALES"
GLADOS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DISSIDIA 012 FF
THE WITCHER 2
LA UNICA ESPERANZA DE NUEVA YORK SERA AYA BREA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
KILLZONE 3
L.A. NOIRE
ALGO HUELE A PODRIDO EN ESTA CIUDAD...
MORTAL KOMBAT 9


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
Play english
FUTBOL
ModNation RACERS
ESPECIAL SURVIVAL HORROR
DISEÑA TU PERSONAJE, DECORA TU COCHE Y LISTO, A CORRER


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
RED DEAD REDEMPTION
Vuelve Yoshi para ayudar a Mario a superar desafíos y descubrir nuevos planetas


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
STARCRAFT
STAR OCEAN
FINAL FANTASY XIII marca el nacimiento de una nueva era para la saga
AVATAR


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DESCUBRE LITTLE BIG PLANET CON SACKBOY


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
SORTEOS INCREIBLES
BATMAN
LA EXPANSION MAS ESPERADA

HYPERX CLOUDX PRO GAMING



Si estás pensando en cambiar de auriculares, o si eres de los pocos que aún no tiene unos, ¿Por qué dejar pasar esta oportunidad? HyperX CloudX Pro Gaming te ofrecen lo que todo gamer necesita para disfrutar del envolvente sonido de tus juegos preferidos ¿Quieres saber más sobre ellos?

UNOS AURICULARES PARA GAMERS PROFESIONALES

No son los primeros auriculares de traemos de la marca HyperX Cloud y por algo será. Este tipo de auriculares nos ofrecen una gran comodidad a la hora de usarlos, cuentan con un atractivo diseño (tanto el accesorio en sí como su presentación) y cuenta con unas competitivas características respecto a otros auriculares del mercado. Esta nueva versión HyperX CloudX Pro Gaming cuenta con un diseño muy similar a la anterior edición, pero unas veces los tienes en tus manos y

>>



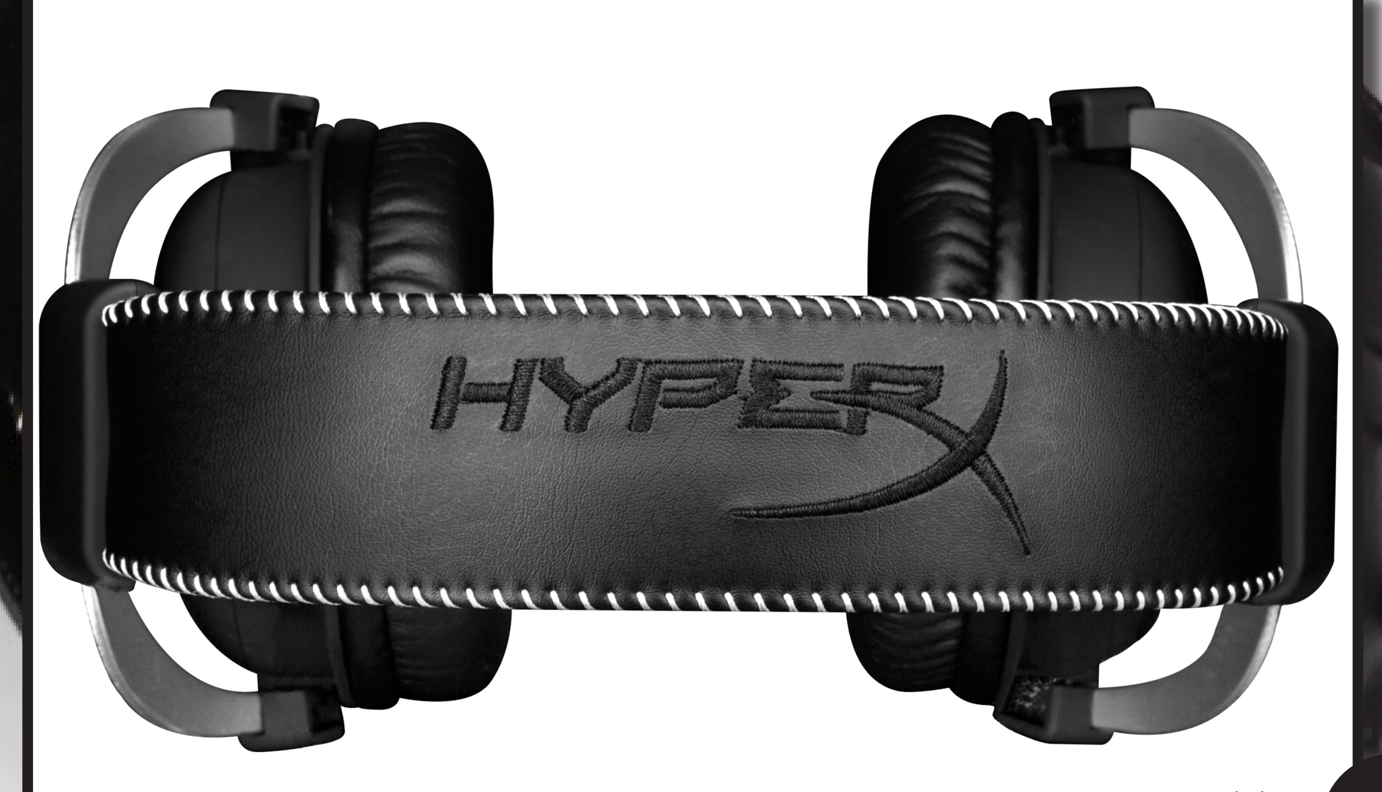
DESCUBRE NUEVOS Y SORPRENDENTES SONIDOS CON HYPERX CLOUDX PRO GAMING

CARACTERISTICAS

En este apartado vamos a comentar las especificaciones técnicas del dispositivo. Veréis por separado las características de los auriculares, desde el peso que tiene a la longitud cable; las especificaciones del micrófono como la respuesta de frecuencias o el tipo de transductor; y unas características generales.

Datos de los auriculares:

> Controlador dinámico de 53mm, con imanes de neodimio
> Tipo circumaural, cerrado por la parte trasera
> Respuesta de frecuencia 15Hz-25 000Hz
> Impedancia 60Ω
> Nivel de presión acústica 98dB SPL/mW a 1kHz
> Distorsión armónica total < 2%
> Potencia de entrada 150mW estimada, 300mW máx.
> Peso 309g
> Peso con micro 322g
> Longitud y tipo de cable aAuriculares (1,3m) + Cable de extensión para PC (2m)
> Conexión auriculares (conector, 3,5mm, 4 polos) + cable de extensión para PC (conectores para micro y estéreo, 3,5mm)



Datos del micrófono:

> Elemento micrófono de condensador electret
> Patrón polar unidireccional, con cancelación de ruido
> Respuesta de frecuencia 50Hz-18 000Hz
> Sensibilidad -39dBV (0dB=1V/Pa, 1kHz

Características generales:

> Una gran comodidad de uso
> Control de audio integrado en el cable
> Carcasa de aluminio resistente
> Micrófono con cancelación de ruido extraíble
> Almohadillas intercambiables
> Unidades de neodimio de 53 mm

A la hora de jugar a nuestra Xbox One solo tendremos que conectar el conector de 3,5 mm, y para los amantes del pc usaremos el conector de 3,5 mm del auricular a la entrada del alargador para PC. Si queremos usarlo en otros dispositivos, como pueden ser móviles o Tablet, con el conecto de 3.5 mm será suficiente.

Además de todo lo citado los HyperX CloudX Pro Gaming cuentan con una certificación de TeamSpeak y es compatible con Discord, Skype, Ventrilo, Mumble y RaidCall.

CONTENIDO



Os vamos a contar que nos trae la caja cuando la abrís. Para algunos será algo poco interesante, pero para otras tendrá mucho valor, ya que en pocos sitios te cuentan esto y a veces es muy importante saber que no vamos a encontrar. Aunque busquemos en web o en la misma página donde hagamos nuestras comparativas nunca solemos encontrar la información que buscamos sobre el contenido, pero no os preocupes que Creative Future os ayuda con ello. Pues ahí va el listado del contenido:

Auriculares HyperX CloudX
Micrófono extraíble
Almohadillas intercambiables de terciopelo verde (Ya que es un modelo pensado para Xbox)
Maletín de transporte sólido
Alargador para PC

DISEÑO



La palabra que pueden resumir en este apartado es elegante. Los HyperX Cloud II cuentan con un confort al que ya venimos acostumbrados con otros productos de la misma gama. Ya lo veníamos probando en la edición anterior de los headsets y ahora lo han consolidado. Diadema de imitación a piel es muy cómoda a la hora de colocarla sobre la cabeza que, gracias a su ajuste deslizante, se adapta perfectamente a nuestra cabeza junto con los cascos que se mueven independientemente para que no perdamos sonido y la comodidad sea óptima. La almohadilla, también de imitación de piel, que recubre los cascos es de espuma y cómoda a la hora de usarlo, no sentiremos presión ni cansancio estando con ellos. Incluso hay unas

almohadillas intercambiables. Tanto la diadema como las almohadillas son 100 % viscoelásticas.

Cuenta con algo muy útil, un micrófono con cancelación de ruido que se adapta a la posición que nosotros queramos ponerlo, pero no solo eso, sino que además se puede extraer, se pueden desprender de los auriculares para que en caso de solo queremos escuchar algo, ya sea un juego, música o película no nos molesten, usar nuestra música en smartphones y tabletas. Si seguimos con el tema del sonido podemos decir que un gran aporte que tiene esta edición es el control de audio, que viene integrado en el cable. Se acabó el usar el mando para manejar el sonido, con un solo movimiento podemos subir y bajar rápidamente el volumen o cancelar el sonido, con comodidad y sin restar disfrute de lo que estemos haciendo, ya sea jugar o ver una peli. En este mismo control tenemos otro botón que nos permitirá cancelar o activar el uso del micro.



La estructura es de aluminio, sólida, con acabo en imitación de cuero y con el nombre de la marca bordado en su parte superior, con cable trenzado y además con una funda para viaje dura y resistente, muy buena para trasportar los cascos y que no se nos rompan ni se rallen en nuestros viajes. Es algo que echábamos un poco en falta en anteriores auriculares de la gama pero que ahora ya ha sido resuelto, una funda muy fácil de transportar y, lo más importante, rígida, para proteger los auriculares de golpes innecesarios.

FUNCIONAMIENTO



Estos auriculares están orientados para gaming profesional, con estos cascos disfrutareis con un sonido como nunca lo habéis hecho. Muy cómodo, lo ya comentado, de que el micrófono se puede desenganchar. El uso de este es perfecto, se nos escucha con una sorprendente nitidez tanto si lo tenemos cerca de la boca hablando flojo como alejado un poco hablando a voz normal y con ausencia de sonidos ambientales.

Hemos probado HyperX CloudX Pro Gaming con juegos tanto en PC como en Xbox One. En todos ellos el resultado ha sido el mismo, espectacular, una reproducción clara, precisa y limpia, una experiencia más que satisfactoria donde se podían intuir claramente de donde llegaba cada sonido y diferencias entre tonos medios, altos y bajos. . Hemos descubierto los nuevos sonidos que nos ofrecen algunos juegos que hasta este momento no los conocíamos



y hemos experimentado una experiencia única. Algunos de los juegos probados han sido Fallout 4, Battleborn, Overwatch, Total War: Warhammer, League of Legends, Heroes of the Storm y Call of Duty Black Ops 3.

Aunque la idea de los HyperX Cloud II es usarlos para jugar a nuestros videojuegos tanto de manera profesional como para ocio también podéis usarlos para escuchar música en las tabletas o smartphones, o ver películas en la



televisión o pc. Ahora el cine llega a tu casa con el sonido reproducido a través de estos auriculares, sobre todo si vemos alguna película con el sonido directamente sacado desde un blueray.
Si queréis comprarlos solo tendréis que ir a la web de Pc-Componentes desde el siguiente link:

Entrar en la tienda





ABRAZÁNDONOS A LO LEGENDARIO

La gallina de los huevos de oro de CD Project recibe su segunda expansión, una expansión que añadirá muchas horas de juego, mucho contenido y un cambio radical a los menús

Primero deciros que esta expansión podréis jugarla desde que arranquéis el juego, pero se os dan varias posibilidades ya que el nivel recomendado para jugarla es el 35. ¿Qué no tienes ese nivel aun? Pues puedes seguir subiendo o aparecer directamente con un Geralt de nivel 35 para jugar la expansión, tú decides.

Tras más de un año es una sorpresa que un juego que no cuenta con modo multijugador tenga tanta gente jugando, y que siga recibiendo grandes actualizaciones, pero sí, aun pasan estas cosas y muchos jugadores las agradecemos.





El juego principal ya ofrece muchísimas horas con cientos de misiones, miles de armas, docenas de contratos y demás cosas que hace que pases los meses en la vida real y que el contenido nunca se termine de acabar. Todo esto complementado con misiones como las carreras de caballos o partidas de cartas, e incluso las peleas callejeras.

Como siempre hacemos, os contaremos de que va el juego principal y sus principales características para los que hayan planteada comprar el juego junto con el DLC o los que hacen muchos meses que ya lo terminaron. El argumento, que sigue con toques de las anteriores entregas, gira en torno a la cacería salvaje, en la que Geralt



de Rivia se ve implicado en la que irá en busca de Ciri, la niña de la profecía y la cual está en peligro, junto a la ayuda de personajes ya conocidos como Yennefer. Aunque esto no será todo porque habrá una gran cantidad de historias secundarias que nos desvíen del objetivo principal hasta tal punto que no tengamos claro cuál es la historia que estamos siguiendo, y todo ello por el buen desarrollado de cada una de estas. The Witcher 3 se nos muestra como un juego totalmente adulto y maduro, donde no solo habrá escenas de sangre, sino también de cama, en la que nos dejan tener acceso a nuestras propias decisiones que servirán en el desarrollo de este camino.



Exploraremos Toussaint, una tierra lejana que no se ha visto afectada por la guerra. Allí desvelarás el terrorífico secreto que oculta una bestia que está dejando cadáveres por doquier está aterrorizando al reino y ningún caballero es capaz de dar con ella. Con pistas que llevan a callejones sin salida, sólo un brujo puede resolver el misterio y sobrevivir al mal que acecha en la noche.

Pasear para disfrutar del entorno que nos ofrece este nuevo reino será un encanto, no se sabe cómo, pero ha estado lejos de la guerra, pensado solo en disfrutar de la vida, y del vino. No voy a hacer comparativas con la realidad,



pero esas viñas y esos países bien os recordaran a un país no muy alejado del nuestro. El trabajo artístico que nos muestra CD Project siempre es digno de admirar y no podían hacer un mejor trabajo que el mostrado en esta expansión, incluso sabiendo que el ambiente que crea es totalmente opuesto a lo visto en el juego principal, un ambiente alegre y festivo frente al desolado y lúgubre mundo que habíamos visitado.

El mundo que se recrea está basado en los caballeros, en los clásicos caballeros, donde estos andan por el mundo y trotan con sus normas . Aunque es cierto que incluso algunos



falsean para parecer los más caballerescos que existen.

La duración de esta expansión ha sido una sorpresa para muchos porque muchos de los juegos que vemos tienen menos de la mitad de esas horas en su campaña. Estamos hablando de que Blood and Wine no ofrece una aventura de más de treinta horas de juego. Esto por supuesto nos dará casi cien misiones de juegos, y nuevo material para equipar a Geralt como armas y armaduras. Como novedad, y para el gusto de muchos, el estilo podremos decidirlo nosotros, ¿Qué quiere decir esto? Ya no solo nos importa ir bien equipados, que es lo más importante,



hoy en día, y como pasa en muchos otros juegos nos gusta que además el diseño sea modificable por nosotros, y ¿Cómo ha implementado esto The Witcher 3? Pues muy fácil, con los tintes. Podemos buscas o comprar tintes para disfrazar del color que más nos guste las piezas de nuestro equipo.

Los mutágenos toman más importancia en esta expansión con el añadido que se ha implementado. Modificar nuestro personaje y mejorarlo será otra nueva tarea que iremos completando durante el paso de la aventura. Y como no, no podía dejar de contar el lavado de cara que ha sufrido el menú. Brutal. CD Project no se



cansa de traer mejoras, y de crecer con el paso de los años. Este nuevo diseño, además tiene una nueva organización más cómodo a la hora de trabajar con él, ya que serán muchas las horas que pasaremos visitándolo y explorándolo, en un juego de rol, el menú de personaje, donde están las características, el equipo, las misiones, y los objetos conseguidos es casi lo más importante, y ahora será muy cómodo de funcionar con él.

Si eres de los que has caído enamorado del Gwent, estas de suerte, porque una nueva baraja ha sido añadida a nuestro juego basada en las islas de Skellige.

GENERO: ACCION / ROL

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

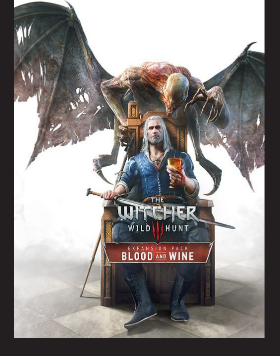
DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT

DESARROLLADORA: CDPROJEKT

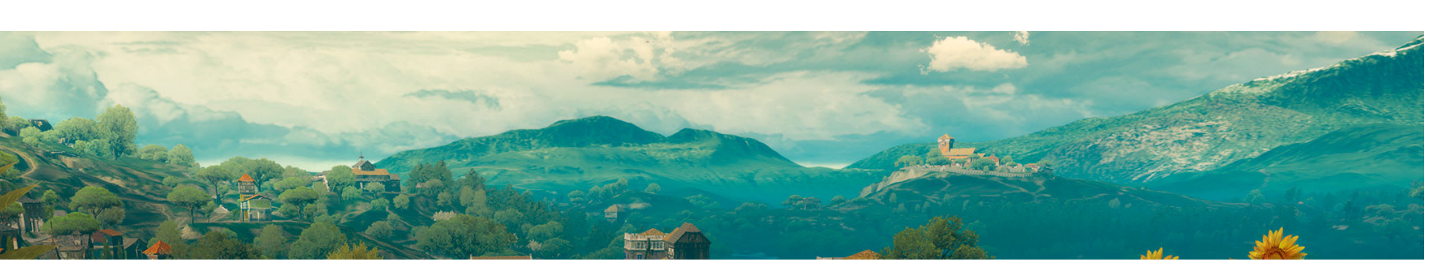


NOTA 9.2

THE WITCHER 3 BLOOD AND WINE		HISTORIA	9.4
GRAFICOS	9.7	MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	9.1	TRADUCCION	6.2



REALIZADO POR BIBI RUIZ



Una cosa que muchos habíamos echado en falta porque en otros juegos lo hemos visto, y ya se pedía a gritos aquí, es disponer de nuestra propia casa. En esta casa, que por supuesto, estará ubicada en la nueva localización, podemos mostrar nuestro equipo como armaduras o armas. Y por qué no descansar o usar nuestras habilidades de alquimia para conseguir nuevas opciones. Reformar la casa con mucho dinero.

Para completar deciros que los que hayáis leído los libros de la saga Geralt de Rivia, disfrutaremos mucho encontrando con ubicaciones, personajes y detalles narrados en los libros, un disfrute extra al que ya nos ofrece el juego por sí solo.

CONCLUSIÓN

Esta expansión es obligatoria para todos los jugadores del juego, no solo porque nos ofrece más de lo ya visto, si no por lo nuevo, por las misiones extra, por los nuevos enemigos, por nuestro hogar propio, por el vino y por la sangre. The Witcher 3 Blood and Wine vale mucho la pena jugarlo.



UN COMPLETO HERO-SHOOTER

Overwatch transcurre en un futuro próximo, en la Tierra, donde equipos de soldados, científicos, aventureros y prodigios se enfrentan para controlar lugares emblemáticos de todo el mundo

El juego cuenta con un variopinto elenco de 22 héroes únicos, cada uno equipado con armas extraordinarias y habilidades asombrosas, todas ellas únicas de cada uno. Nuestra misión será trabajar en equipo para completar diversos objetivos, cambiando de héroe cada vez que sea necesario para las distintas situaciones que nos podemos encontrar, y combinar sus poderes para desatar combos devastadores.

Entre los héroes que podemos jugar están Reinhardt, un noble caballero de una época pasada; Reaper, un asesino y mercenario


39



NUEVOS MAPAS, MODOS DE JUEGO Y PERSONAJES QUE SE AÑADIRÁN GRATUITAMENTE

sin piedad que da caza a antiguos miembros de Overwatch; Zenyatta, un monje robótico que va en busca de la iluminación; y Symmetra, la «arquitécnica» de la luz sólida que lucha por construir un mundo mejor.

Los héroes están divididos en Ataque, Defensa, Tanque y apoyo. Los personajes de ataque como Reaper, cuyo planteamiento es forzar al enemigo a retroceder o concretamente en el caso de Reaper, llegar desde atrás para eliminarlos. Los personajes de defensa están pensados para controlar al enemigo y causar grandes bajas en las líneas enemigas. Los tanques, como su nombre indica pueden



recibir más cantidad de daño que el resto de personajes y los personajes de apoyo pueden variar en su función como curar, dar más velocidad, daño, defensa, etc. a los compañeros de equipo. Obviamente están separados por sus características principales, lo cual no quiere decir que en un mapa que nos toque atacar no podamos usar un personaje de defensa o viceversa. Es más, si somos muy buenos con un personaje os recomendaría que lo usemos sin importar el papel que nos toque hacer en la partida, aunque también os recomiendo que aprendáis a manejar más de un personaje si queremos ganar partidas.



Vayámonos a los modos de juego, donde tendremos variados modos tanto para expertos como para novatos. La partida rápida será la opción recomendada para empezar y donde echaremos la mayor cantidad de horas de juego hasta que saltemos al competitivo, en esta modalidad seremos emparejados automáticamente a jugadores con aliados y oponentes de nivel similar; es una forma fácil y rápida de entrar en acción. Partidas contra la IA, humanos contra maquinas, una forma perfecta para ir controlando el nivel de dificultad y ver cuánto hemos aprendido; partidas personalizadas, que nos permite junto con nuestros amigos modificar las reglas a nuestro gusto, in-



cluidos los modificadores de daño y curación, y pueden decidir qué héroes y mapas entrarán en juego, apetecible ¿no?, ¡Trifulca semanal! donde tendremos un desafío cada semana, como puede ser 'La justicia llueve del cielo' (un espectáculo aéreo con Pharah, la reina de los cohetes, y Mercy, la sanadora de altos vuelos) entre otras; los modos de entrenamientos que serán muy buenos para comenzar y aprender como jugar a Overwacth, saber cómo controlar a cada persona, ver cuales nos gustan más o cuales son los que se asemejan a nuestro estilo de juego; aunque cuando estemos preparados lo mejor serán las partida competitivas. Estas tienen más reglas que la partida



rápida, como solo poder tener un personaje de cada tipo por equipo, pero por lo demás tanto en mapas como en tipos de juego será lo mismo que la partida rápida. Al empezar el modo competitivo, las 10 primeras partidas serán clasificatorias para poder darnos un nivel de competitivo. De esa forma nos enfrentaremos a jugadores de un nivel similar al nuestro. El modo competitivo es seguramente el más duro, y si jugamos solos puede llegar a frustrarnos, pues muchas veces nos enfrentaremos a premades (equipos formados por jugadores que se conocen y juegan juntos siempre) y si nuestros miembros de equipo no son buenos o no se sincronizan bien entre ellos perderemos casi seguro, aunque la satisfacción que da vencer a uno de estos equipos compensa las perdidas. Lo que sin duda es indispensable en este juego sea en la modalidad

GENERO: HERO-SHOOTER

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT

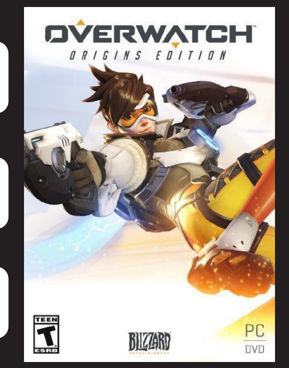
DESARROLLADORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT



NOTA 9.1

OVERWATCH

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	8.8
MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	9.3
TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

que sea es el juego en equipo, sin él, es muy difícil que ganemos. Gráficamente es genial, tanto en su versión PC, (que tiene muy buen rendimiento y unos buenos gráficos sin exigir una máquina excesivamente potente) como en PlayStation y Xbox One (que funciona a 1080p y 60 fps) aunque en consolas tendremos que tener nuestra suscripción a Xbox Live o PlayStation Plus para poder jugarlo online. El apartado sonoro no se queda atrás con el conjunto del juego, pues cada personaje tiene su propia personalidad que reflejan en los comentarios y conversaciones que tienen entre ellos, todos completamente en español. De la misma forma cada arma de cada personaje tiene su sonido propio, así como las habilidades de los personajes o el sonido de fondo (por ejemplo, las pisadas de los enemigos que se acercan). Para finalizar unos datos de las estadísticas del juego hasta ahora. El juego en apenas nos días de lanzamientos supero los 119 millones de horas jugadas con más de 7 millones de jugadores convirtiendo a Overwacth en uno de los más exitosos juegos visto hasta ahora. Se han realizado más de 326 millones de cambios entre héroes durante las partidas.

CONCLUSIÓN

Nos encontramos ante un juego frenético que ha marcado la diferencia con respecto a sus competidores. De una gran calidad en todos sus aspectos que nos dará muchas horas de juego y entretenimiento.



LOS JUEGOS MÁS EL EXTRA DE UNO RETRO ¿TE LO VAS A PERDER?

Los Zombies nunca mueren, y por ello vuelven con esta magnífica edición remasterizada de los juegos de Deep Silver y Techland junto con todo el contenido descargable hasta la fecha ¿Te atreves con ella?

Comenzare hablando de las historias que, aunque no han cambiado vale la pena recordarlas para que los nuevos jugadores de la saga, que hayan decidido meterse de lleno con los dos juegos sepan que se van a encontrar.

Una isla paradisiaca tropical, en la que se encuentra un complejo vacacional de lujo, hay algo que parece que no encaja en este idílico ambiente. No nos costará mucho darnos cuenta que lo que en un





principio parece el paraíso se ha trasformado en un auténtico infierno. Despertamos después de una fiesta y nos damos cuenta de que algo malo ha sucedido en la isla. Un brote vírico ha atacado a todas las personas convirtiéndolas en zombis y a punto de terminar con nuestra vida decidimos usar lo que tenemos más a mano para abrirnos paso. Para comenzar esta aventura contamos con 4 personajes, cada uno con sus habilidades que los caracterizan, los personajes son Purna, Sam B (un rapero) Xain Mei (personal de un hotel) y Logan (un surfista).

En Dead Island Riptide, la historia continua donde lo dejo la anterior



entrega, nos presenta a nuestro grupo de supervivientes que tras salir como pudieron de la isla de Banoi en un helicóptero se disponen a aterrizar en un buque militar, sin saber que la infección zombi se ha extendido por todo el archipiélago, y que de nuevo tendrán que enfrentarse a hordas zombi para sobrevivir. Eso sin contar con el monzón, que pondrá la isla patas arriba, destrozando partes enteras de la misma. La ciudad de Henderson y las áreas selváticas de la isla de Palanai están inundadas, por lo que tendrán que desplazarse sin más remedio en botes. Y todo eso sin olvidar los cambios de clima que afectarán directamente a la visibilidad y a la acción.



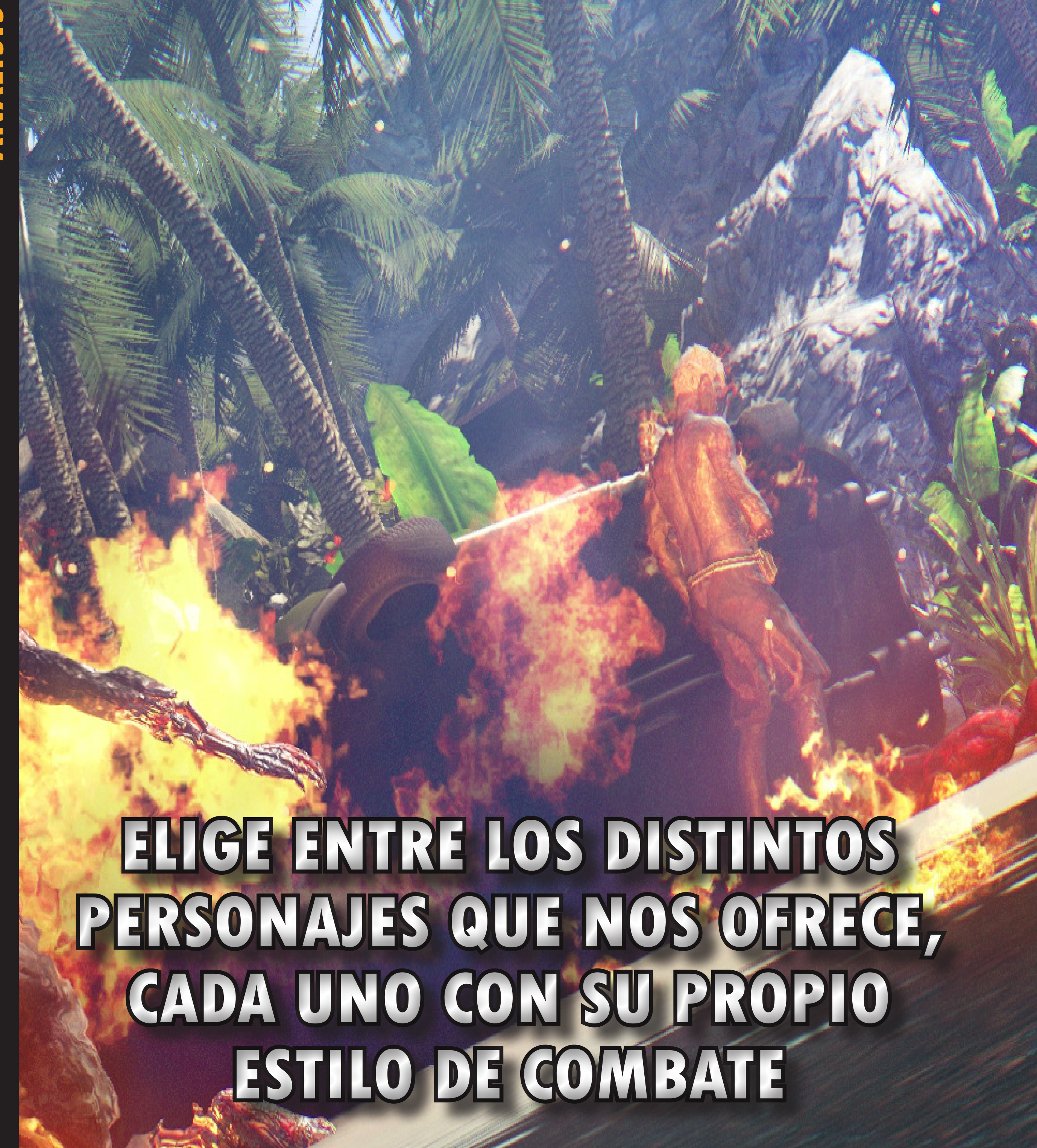
Tras habernos puesto en situación voy a comentaros las mejoras que se han añadido en cada uno de los juegos. Lo primero decir que los dos han sido reconstruidos con el motor gráfico de nueva generación de Techland, y puedo deciros que se nota la mejora visual, y sobre todo el rendimiento con las nuevas texturas que demuestran una mayor calidad, el nuevo sistema de iluminación (dando una apariencia más realista de los paisajes) , un sombreado basado ahora en la física gracias al motor gráfico Chrome, mejoras de calidad mediante anti-aliasing para que desaparezcan los 'dien-



SANGRE, DESTRUCCIÓN Y SUPERVIVENCIA

tes de sierra', y un especial cuidado en los personajes no jugadores que antes daban mucho el cante.

Esta remasterización es el juego perfecto para echar una partida con los amigos, ya que sigue contando con el modo cooperativo para cuatro jugadores de manera online que cambia mucho el juego. El juego en solitario se hace grande, pero con unos amigos todo cambia, y está preparado para que siempre puedas ir en grupo por cualquier lugar, como por ejemplo dando un plácido paseo en coche mientras atropellas zombies a diestro y siniestro.



También, con esta edición te regalan el juego Dead Island Retro Revenge un juego clásico de acción y carreras de desplazamiento lateral, donde iremos avanzando por distintas pantallas mientras nos enfrentamos a los distintos tipos de zombies que llenan el mundo de Dead Island. No será fácil y si morimos deberemos reiniciar el nivel. Los controles serán básicos, y podremos dar patadas y puñetazos a izquierda o derecha, contamos con un botón para un combo especial en común que acabara con todos los zombies que estén en pantalla.

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: TECHLAND



NOTA 8.6

DEAD ISLAND
DEFINITIVE COLLECTION

HISTORIA	8.6	GRAFICOS	9.1
MUSICA	8.9	JUGABILIDAD	8.9
TRADUCCION	5.5		



REALIZADO POR BIBI RUIZ



Si no teníamos suficientes horas de juego con los principales os vais a inflar con este pequeño juego que hará que queramos jugar tantas veces como queramos para superar nuestras puntuaciones finales. Encima incluye sus propios logros.

CONCLUSIÓN

Volver a jugar a un juego de zombies nunca cansa, con Dead Island Definitive Collection tendremos zombies a diestro y sinestros. Incluye las versiones mejoradas de los dos juegos que salieron para la generación pasada y un adictivo juego retro por confiar en esta colección. Si ya jugasteis a los juegos notareis una calidad gráfica notoria, si no los habéis probado aun es un momento perfecto para acabar con todos los zombies de la isla.



LLEGAN LOS DRAGONES A CALL OF DUTY

Siguiente la filosofía del anterior dlc. Descent cuenta con otros cuatros mapas multijugador además de un nuevo y esperado capítulo de Origins

En el número anterior de CF hablamos del segundo DLC, Eclipse. Resumiendo lo visto en los anteriores dlcs, en Awakening, incluimos cuatro nuevos mapas

Multijugador (Skyjacked, una versión reinventada del popular mapa Hijacked, de Call of Duty: Black Ops II; Splash, parque acuático abandonado; Gauntlet, una jungla salvaje, una zona ártica bajo cero y un paisaje urbano lluvioso; y Rise, donde nos situamos en medio de la construcción de un campus de investigación), y una nueva aventura Zombie con el reparto de Origins. Podéis leer el artículo sobre este en: https://issuu.com/creative.future/docs/cf_59_-_abril_2016 ;





OTRO CLÁSICO MAPA REDISEÑADO, ESTA VEZ DE COD BLACK OPS II

en Eclipse tenemos otros cuatro mapas, Knockout (Ambientado en un templo Shaolin tradicional con un toque retro siendo el escenario de un torneo de Kung Fu, con habitaciones en el interior decoradas con el ecléctico estilo de 1970), Spire (Una futurista terminal de un aeropuerto suborbital en las nubes.), Rift (Un complejo militar futurista situado en lo alto de un volcán activo) y Verge (un mapa rediseñado de Banzai, el clásico mapa de Call of Duty: World at War) y una nueva aventura Zombie con el reparto de Origins. Podéis leer el artículo sobre este en: https://issuu.com/creative.future/docs/cf_60_-_juniol_2016r/70



Si te compraste o te compras el pase de temporada este DLC lo tendrás incluido junto con los anteriores que ya han salido, pero si lo tuyo es ir uno a uno o si quieres decidirte solo por este, te contamos el contenido que incluye, que seguro si eres jugador de call of duty verás con buenos ojos más mapas para jugar.

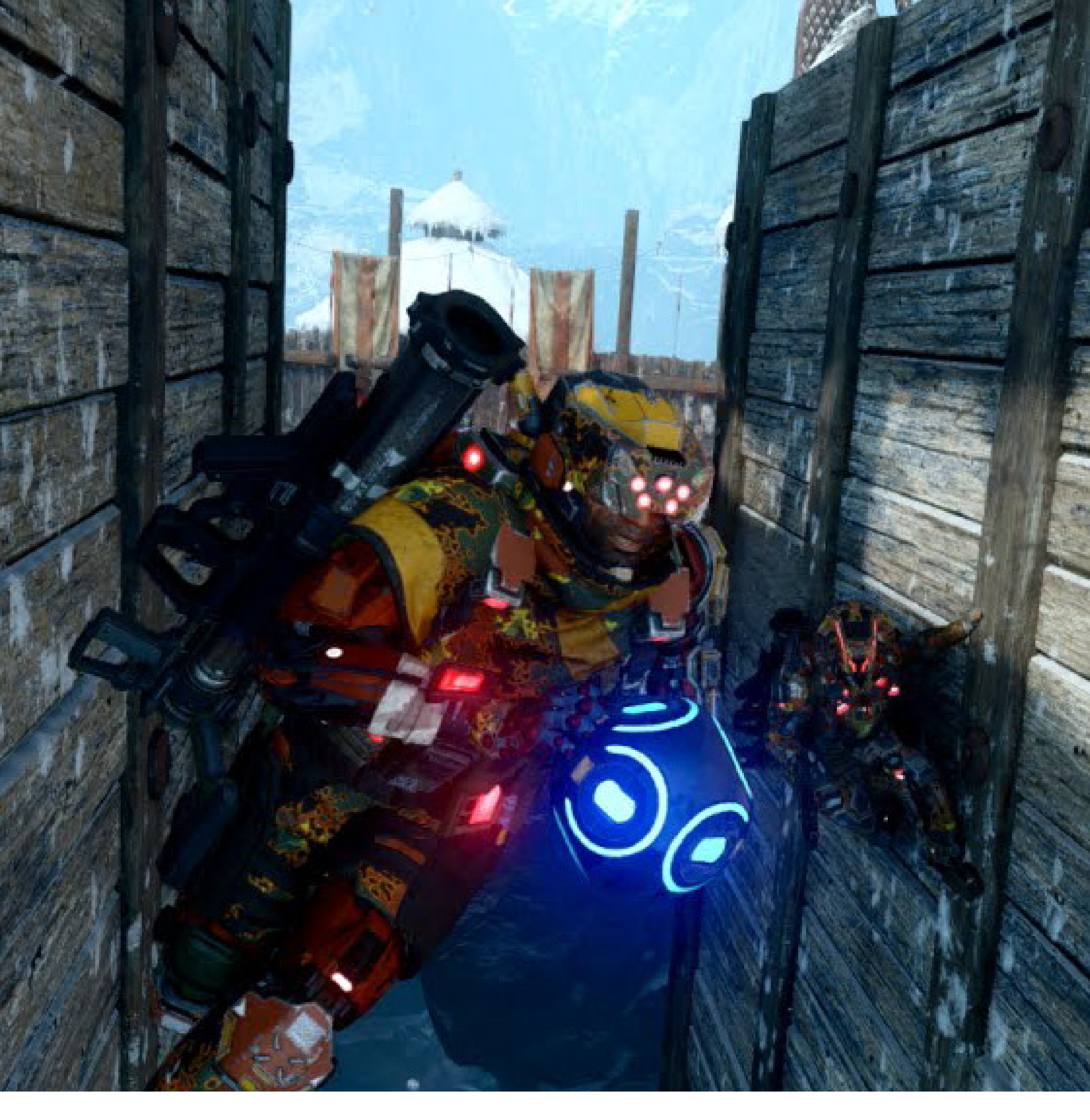
- Empire. Como en los anteriores dlcs, regresa Raid, uno de los mapas más jugados en Call of Duty: Black Ops II. Es un mapa clásico, de tamaño medio que cuenta con una villa romana auténtica, donde la estructura de un mapa clásico se mezcla con las nuevas mecánicas de Black Ops III. No solo tenemos el antiguo



mapa, sino que lo tenemos remodelado, y si tanto lo habéis jugado en COD BOII lo notareis. Una oportunidad muy buena para recordar el mapa, o jugarlo por primera vez si eres nuevo en esta gran saga.

• Berserk. Este mapa os va a gustar mucho, unos antiguos centinelas de una civilización perdida vigilan la entrada de Berserk, una aldea vikinga congelada en el tiempo. Tendremos que luchar atravesando tormentas de nieve, al tiempo que nos moveremos entre las construcciones de madera de este mapa de tamaño medio, con mortales salientes rocosos y apretados cuellos de botella.

• Cryogen. Entramos en un complejo carcelario, ubicado le-



jos de las costas del Mar Muerto. Numerosas torres de vigilancia se mantienen alerta sobre el diseño circular del pequeño mapa, mientras que el frenético combate es canalizado a lo largo de los tubos criogénicos de la prisión, donde abundan las oportunidades de atacar al tiempo que corremos sobre la superficie de las paredes. El mapa que más se juega por su reducido tamaño ya que es una oportunidad de conseguir un gran número de bajar por partida.

- Rumble. Pelearemos contra guerreros mecanizados en Rumble, un estadio donde robots gigantes luchan entre el rugido de la multitud. Este mapa de tamaño medio canaliza



el combate rápidamente en su zona central, donde nos enfrentaremos a los restos de material pirotécnico.

En el capítulo de los Zombies de Origins, Gorod Krovi. Viajaremos a una versión alternativa de Stalingrado para enfrentarnos a una plaga de infantería mecanizada de Zombies donde deberemos esquivar el fuego aéreo de dragones, todo ello en medio de una intensa batalla en esta ciudad devastada. Una oportunidad increíble para jugar con los amigos la continuación de esta saga, y después de jugarla la considero la mejor hasta la fecha.

CONCLUSIÓN

Un dlc recomendado si eres jugador de CoD porque ampliaras el abanico de mapas con los que jugar, y continuaras la espera historia zombie que nos están dando tan poco a poco. Mapas medios y grandes, para todos los gustos, con entornos bien diferentes, y uniéndose a la moda del anterior dlc, uno de los mapas es un rediseño de otro ya conocido en la saga.



FALLOUT 4 VAULT-TEC

Después de Automatron y Wasteland Workshop otro dlc más expande el mundo de Fallout

Comenzaremos recordado de que va Fallout 4 y cuáles son sus puntos fuertes porque es probable que muchos de vosotros lo hayáis aparcado hace unas semanas, y si eres de los que aun estás jugando tampoco será mucho lo que nos extenderos por lo que puedes leerlo de nuevo. Pues eso, vamos a por la historia.

La vida es tranquila y relajada en Boston, siendo parte de una familia en la cual decidiremos si ser el hombre o la mujer. Viviendo con nuestro pequeño hijo y un robot que nos ayuda con las tareas de casa. Pero antes de darnos cuenta estaremos corriendo para escondernos en un refugio porque

Fallout 4

BUILD A BRIGHTER FUTURE...UNDERGROUND!

ADD ON 5

VAULT-TEC

WORK SHOP





se ha desatado una guerra nuclear. Lo siguiente que veremos será un devastado yermo 200 años después de esta guerra, el mundo ya no es lo que era y ahora nos toca repoblarlo. Esta historia nos muestra una sociedad que se está adaptando a un nuevo mundo donde la civilización está volviendo a ser reconstruida, muy distinto a lo visto en Fallout 3 que el objetivo era la supervivencia y a nadie le importaba el vecino ni el futuro para sus hijos. Para trasmitirnos esa sensación el mundo que se nos muestra ofrece algo más de luz y esperanza. El juego nos propone un comienzo interesante y un objetivo



claro a seguir, aunque luego podemos descubrir otros detalles de la historia que no esperábamos.

Tras este breve recordatorio de Fallout 4 (análisis completo del juego) os vamos a recordar los otros dos dlcs que hemos analizado anteriormente Automatron y Wasteland Workshop.

El primero de ellos, Automatron, se puede adquirir por 9.99€. En este el misterioso Mecanista ha liberado una horda de robots malignos en la Commonwealth, entre ellos el retorcido cerebrobot. Nuestro objetivo será darle caza y quedarnos



con sus piezas para seguir construyendo y modificando nosotros otros compañeros. El siguiente dlc que tenemos se llama Wasteland Workshop a un precio más económico, 4.44€. En este dlc haremos uso de las trampas, aprendiendo a crearlas y por supuesto a colocarla para no matar tanto y capturar un poco ¿Qué capturamos? De todo, y lo mejor de estas capturas es poder domesticar lo que cacemos para ayudarnos con la batalla del día a día.

Visto todo esto llegamos a Vault-Tec Workshop. El precio de dlc es de 4.99€, el nivel mínimo que necesitamos para jugar es el 20 y nuestro objetivo será construir un futuro más brillante bajo tierra. Podemos crear un bunker y atraer nuevos ha-



bitantes utilizando kits industriales de antes de la guerra cargados de muebles, iluminación, y arte retro-nostálgicos. Seremos el supervisor de esta nueva ubicación y decidiremos quien entra en el lugar.

Si nos vamos a la decoración podemos decir que entre otras cosas ahora podemos modificar nuestro personaje físicamente, y por supuesto material para la decoración de este bunker, no contaremos con demasiada novedad, pero algo es algo.

No solo la decoración será importante, podemos llevar a cabo experimentos de Vault-Tec en los moradores de nuestro bunker para investigar acerca de cómo crear el ciudadano ideal.



BASADOS EN LOS LIBROS ANIMA BEYOND FANTASY

El mercado español sigue trayéndonos buenos juegos, y esta vez hablamos de la compañía Anima Project que ha publica su primer juego, un RPG llamado Anima: Gate of Memories

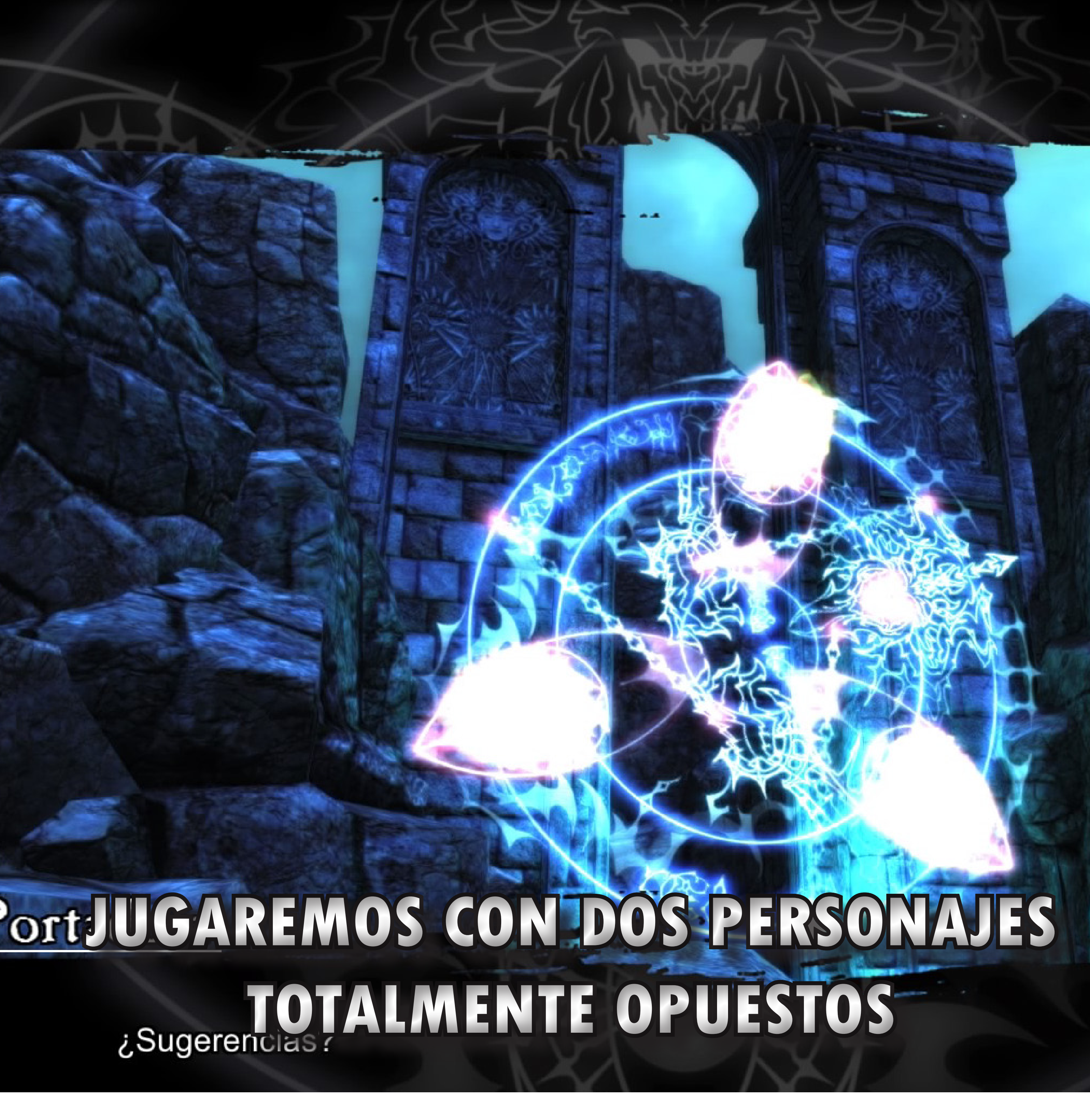
El juego está disponible en España para PC y PS4 si queremos la versión física, pero además podemos elegir entre PC, Xbox One y PlayStation 4 si queremos la versión digital. ¿Lo mejor de la versión física? Que tiene un libreto de arte conceptual y un CD con la tremendísima banda sonora original del juego. ¿Algo más? Si. Si ya vamos exactamente a buscar la versión coleccionista que solo está disponible en PlayStation 4 además de lo dicho conseguiremos una figura de resina de La Portadora, y una baraja de 22 cartas del tarot.

Anima: Gate of Memories es un RPG de acción en tercera persona centrado en el combate


La Portadora
Lo sé.



y la exploración. Tenemos entre manos una historia profunda e intensa, donde las elecciones y acciones tienen un impacto directo en nuestro devenir, decidiendo el destino de los personajes. A medida que avanzamos lo largo de la torre de Arcane y el impresionantemente animado mundo de Gaia, tendremos que superar batallas épicas contra oponentes formidables, cada uno de ellos con sus propias características especiales y estilos de juego. Nuestros personajes serán La Portadora y Ergo (agentes de una antigua sociedad conocida como la Orden de Nathaniel, que ha protegido a la Humanidad de la oscuridad durante siglos), y tendremos que ayudar-



JUGAREMOS CON DOS PERSONAJES TOTALMENTE OPUESTOS

los en su empeño por recuperar un viejo artefacto llamado El Byblos, robado por un renegado de la Orden. Tras una larga búsqueda, atravesando zonas devastadas por la guerra, consiguen arrinconar al fugitivo. De repente, la luz lo envuelve todo, y nuestros protagonistas se despiertan en un peculiar entorno en el que ya no están solos; extraños seres también han sido llevados allí. Pronto, ambos descubrirán que algo más siniestro y oscuro de lo que podrían imaginar está a punto de desatar una guerra en las sombras en la que desempeñarán un papel líder.

En lo referente a la personalización del personaje, disponemos de un



árbol de habilidad muy completo que para rellenarlo tendremos que meterle muchas horas al juego. También decir que Ergo y La Portadora no comparten árbol, con lo cual dedicaremos especial cuidado en formar a cada uno de ellos con el final de mejorar nuestro personaje a nuestro estilo de juego. Eso sí, el árbol te dejará claramente que se mueve en seis estilos de mejoras: combate, magia, crítico, vida, Ki y Maná. Esto hará que los combates y la jugabilidad sea dinámica y esté cambiando durante todo el recorrido de la historia, y ajustándose a nuestras decisiones.

Destacar que la banda sonora que usa el juego será espectacular, tan-



to que harás varias paradas durante el juego solo para escucharlas.

Todos los textos del juego vienen en castellano, al igual que todos los subtítulos, pero el juego llega en inglés. Se puede disfrutar sin problema de las continuas bromas y piques entre nuestros protagonistas, pero siempre es preferible que llegue completamente en castellano. El juego está basado en los libros de rol Anima Beyond Fantasy, que han alcanzado popularidad y éxito a nivel internacional y ha sido desarrollado por el mismo autor y por un pequeño equipo de desarrolladores, con las diferencias de que el videojuego cuenta con múltiples finales, épicos combates frente a criaturas de leyenda, un completo sistema de combate y el viaje por lugares formidables y únicos.

Como extras contaremos con aspectos para La Portadora y para Ergo, aunque solo disponemos de uno para cada personaje al comienzo, los demás tendremos que desbloquearlos.

CONCLUSIÓN

Estamos ante un RPG completo y entretenido. Anima Gate of Memories nos muestra un mundo glorioso, cargados de enemigos, unos árboles de habilidades que harán nuestra experiencia única y la guinda del pastel la pone una banda sonora de películas.



Ya tenemos una nueva entrega de Atelier, la número 17 con el nombre Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book

Como el propio nombre indica la historia girará en torno a su protagonista Sophie, una alquimista novata. Tras recibir la visita de su amiga Mónica, encontrará un libro con casi todas las páginas en blanco que pertenecía a su abuela. Tras crear una nueva medicina junto a Mónica y apuntar la receta en el libro, partiremos a entregar la medicina, pero para nuestra sorpresa, al volver el libro de nuestra abuela nos habla, además de poder volar. Platcha (que es el nombre del libro) nos ofrecerá a ayudarnos con nuestra limitada habilidad con la alquimia a cambio de ayudarlo a recuperar sus memorias perdidas. Y este es el argumento inicial de Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book, lo cual como poco es muy curioso.

Como es costumbre en esta saga lo másimportanteeslaalquimia,ypara ello necesitamos los ingredientes





TENEMOS CAMBIOS DE DÍA/NOCHE, ASÍ COMO CALENDARIO, POR LO QUE CIERTAS CRIATURAS, PERSONAJES Y LUGARES SOLO SALEN EN DETERMINADOS MOMENTOS DEL DÍA O DEL MES

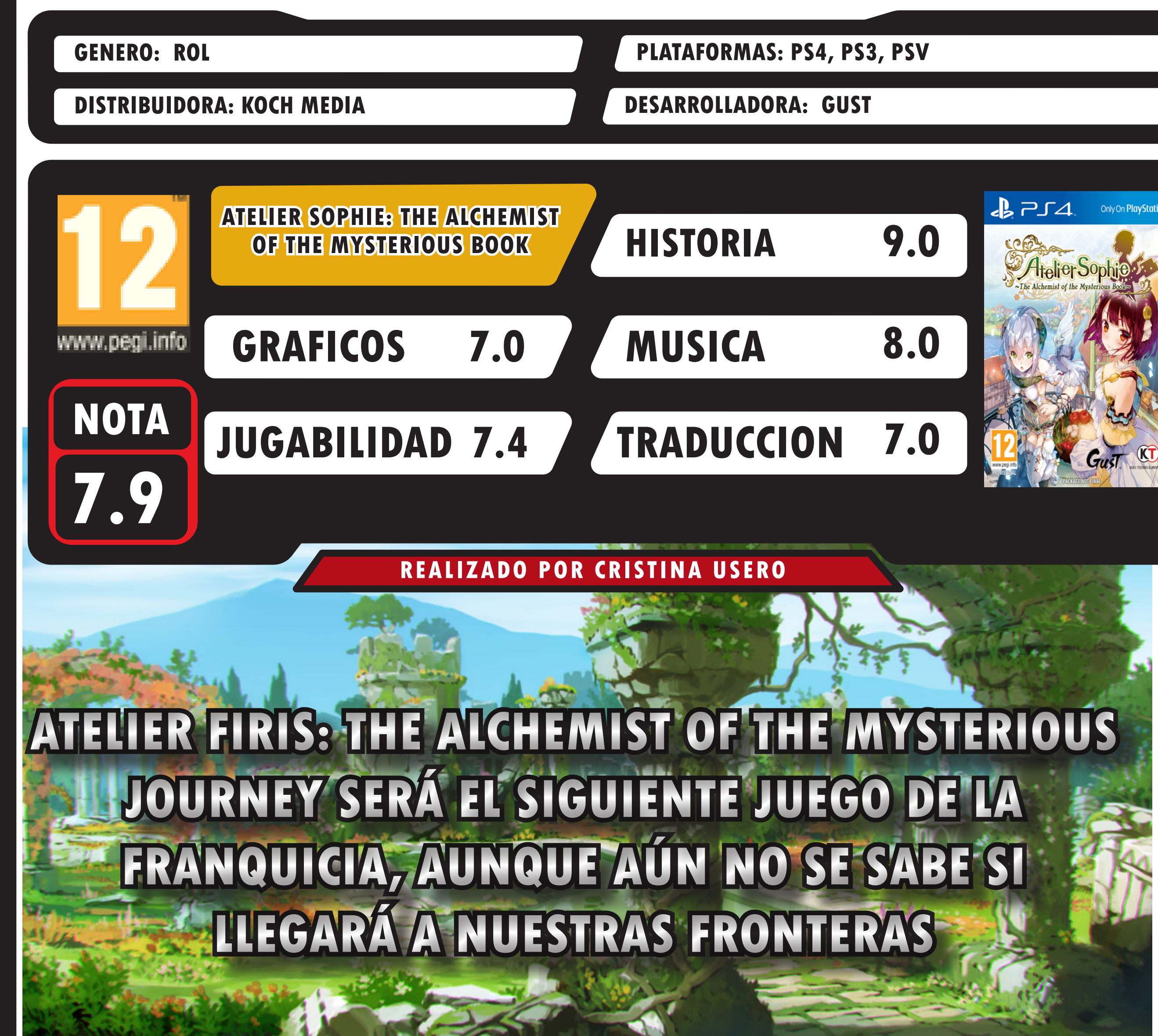
que recogeremos explorando todos los escenarios y la investigación, así aprendiendo u obteniendo las recetas necesarias, pero no solo esto, pues si bien al realizar las pociones siempre obtendremos lo mismo, las características de esta cambiarán (como los efectos y la duración) según como hayamos mezclado los ingredientes.

Mientras que exploramos los escenarios nos encontraremos con enemigos con los que tendremos que luchar en combates por turnos en los que podremos manejar hasta cuatro personajes, por lo que podremos elegir la formación,



así como la posición defensiva u ofensiva de los mismos, y es que dependiendo de esto los personajes pueden hacer ataques especiales diferentes, así como mejorar sus aptitudes. Aunque pueda parecer un combate típico de los juegos de rol resulta bastante original, pero para entenderlo hay que jugarlo porque explicándolo no se acaba de entender.

Un dato curioso de los escenarios es que, si los exploramos muchas veces, van cambiando tanto en lo que podemos encontrar como en los enemigos que hay en ellos. La ambientación del juego



es algo que está a bastante buen nivel, desde las conversaciones, el aspecto o los escenarios, que pese a no estar muy bien definidos tienen detalles que los dotan de vida.

Pero lo que sin duda destaca más es la excelente banda sonora con un buen número de temas, tanto tranquilos para los momentos de exploración como animados para los combates. Como estamos acostumbrados el juego viene íntegramente en japonés e inglés con subtítulos solamente en este último idioma.

CONCLUSIÓN

Con Atelier Sophie: The Alchemyst of the Mysterious Book nos encontramos ante un JRPG más que decente y entretenido, sobre todo teniendo en cuenta lo que está llegando últimamente a nuestras consolas.

¿Y quien eres tu?



TEQUILA WORKS

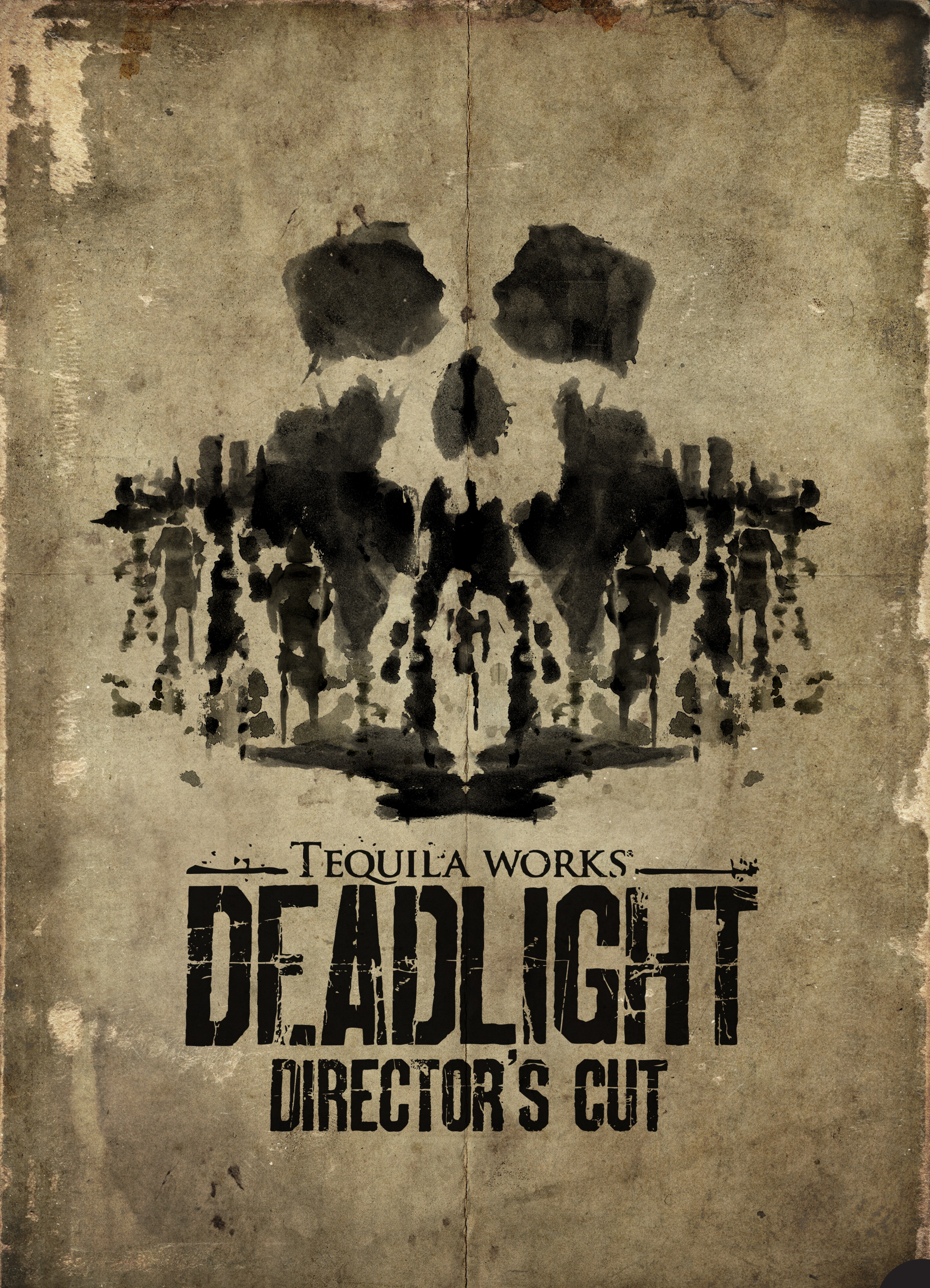
DEADLIGHT DIRECTOR'S CUT

SOBREVIVE EN UN MUNDO ACABADO

Deadlight Director's Cut llega de la colaboración conjunta de Tequila Works & Abstraction Games ofreciéndonos una experiencia brutal donde la supervivencia será nuestro objetivo más cercano

Deadlight cuenta la historia de Randall Wayne un introvertido y ligeramente paranoico en un apocalíptico año 1986, donde como superviviente intenta volver a unir a sus seres queridos en un mundo desgarrado por los zombis.

Estamos ante un juego muy completo y original, donde los zombies, o sombras, se han apoderado del mundo y no dudarán en acabar con cualquiera que se interponga en su camino. Los recursos serán limitados, las balas serán muy pocas, y los golpes de hacha estarán limitados por nuestra resistencia. El personaje cuenta con dos características, vida, que la iremos recuperando si cogemos botiquines gracias a la exploración; y energía, que se consumirá con cada salto, carrera, escalando, golpeando y demás, pero para recuperarla solo tendremos que estar en un sitio seguro sin movernos, algo que


TEQUILA WORKS
DEADLIGHT
DIRECTOR'S CUT



no siempre será fácil. No vayas a por todos los zombies, huye de ellos, sáltalos o atráelos hacia alguna trampa, será lo mejor para afianzar tu supervivencia.

El sistema de juego parece sencillo, y lo es, pero está implementado de tal manera que nos gusta. Iremos pasando pantallas, evitando a los enemigos, o matándolos haciendo uso de lo que nos ofrece el entorno. Tendremos que correr, escalar, saltar y escondernos para que no nos atrapen. Nos moveremos saltando y corriendo por todos los lugares, siempre escapando de las sombras. Durante todos los recorridos nos encontraremos con sencillos puzles que serán necesarios ser resueltos para avanzar en la historia porque no todo es tan fácil en este mundo, encontrar como llegar al siguiente punto será otra traba más en el complicado camino de nuestro amigo para encontrar a sus seres queridos. El apartado gráfico es lo mejor del



CORRER SERÁ TU MEJOR BAZA

juego. Es un gran juego. Estamos ante una aventura con un nivel de detalles espectacular, sorprendente. Los escenarios que dan vida al juego nos meterán en un ambiente realmente apocalíptico, sin dejar ningún detalle sin mostrar. Cuenta con escenarios tan variados como las derruidas calles de Seattle, desmoronado sistema de alcantarillado de la ciudad, restos de un estadio olvidado, hoteles en las últimas, garajes, autopista colapsadas de vehículos olvidados y cualquier otro escenario que puedas imaginar.

Los textos del juego serán en castellano, pero los audios en inglés. En verdad no nos supondrá mucho problema porque durante las escenas de historia estamos parados y podremos leer sin complicaciones, y durante la aventura casi siempre podemos elegir parar para leer lo que nuestro personaje cuenta o está escuchando.

GENERO: SURVIVAL HORROR

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: TEQUILA WORKS

18 www.pegi.info

DEADLIGHT DIRECTOR'S CUT

HISTORIA	8.9
GRAFICOS	9.4
MUSICA	8.4
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	5.2

NOTA 8.7

REALIZADO POR BIBI RUIZ

Pero después de todo esto, el juego no es nuevo. El juego estaba disponible para Xbox One y PC, y ahora además para PlayStation 4 con múltiples mejoras como pueden ser mejores controles, nuevas animaciones y alta resolución a 1080p. Aunque hay más, lo mejor de todo es el nuevo modo que tenemos, el modo Supervivencia. En este modo los objetos serán esenciales para sobrevivir a las hordas de zombies que nos esperan, cuidado con las armas y la munición que serán muy escasas. Como nuevas armas tendremos una ametralladora, el cóctel Molotov y el fusil de francotirador. Otra característica de este modo serán los entornos destruibles, que nos serán de gran ayuda para hacer nuestras estrategias.

Como novedad también se aumentará la dificultad del juego con la llegada del Modo Pesadilla, que además contará con un final alternativo ¿Serás capaz de llegar a él?

CONCLUSIÓN

Deadlight Director's Cut recomendable para todo el mundo, tanto para nuevos jugadores como para los que ya lo conocen porque con un precio tan asequible, si ya lo jugaste puede superarte con el modo Pesadilla, ver otro final, disfrutar de la mejora gráfica y jugar al modo supervivencia. Si eres nuevo y has leído todo el análisis no hay nada más que decirte, solo que vayas a por él ya.


MICHAEL FASSBENDER
ASSASSIN'S
CREED
DICIEMBRE 2016
EN CINES



Homefront fue un buen juego que no alcanzo las ventas deseadas en su momento por no alcanzar las cotas que los jugadores querían y esperaban y la continuación de la saga, Homefront The Revolution desgraciadamente ha seguido por la misma línea

Parece que esta saga no acaba de despegar y es que, Homefront The Revolution tuvo gran cantidad de problemas desde retrasos hasta cambiar de manos varias veces, lo que sin duda ha afectado al resultado final del juego. La idea tanto del juego original como de esta entrega son interesantes y podrían haber sido todo un éxito, pero no acaban de alcanzar la calidad de otros juegos del género que se llevan la mayoría de las ventas. Homefront The Revolution es un reseteo de la historia del juego original. En esta entrega Corea del Norte posee una gran tecnología por lo que Estados Unidos





acaba comprándoles incluso el armamento militar, pero tras varios fiascos su economía se derrumba por lo que deciden dejar de pagar la deuda a Corea, sin embargo, Corea tiene la capacidad de desactivar todo el armamento que han vendido por lo que subyugan a Estados Unidos sin problemas y los someten a su dictadura. Nosotros tomaremos el papel de Ethan Brady, un miembro de la resistencia que tendrá que intentar liberar Filadelfia. Si bien el planteamiento resulta interesante, el juego desaprovecha bastante todo el argumento, pero donde más se nota los problemas que ha tenido la desarrolladora es en el final que, como poco, se nota que ha sido apresurado. El modo



historia se puede completar entre once y veinte horas de juego, más luego las misiones secundarias y diversos objetivos que podemos encontrar que aumentan bastante el tiempo de juego. Como punto curioso a destacar es que en uno de los pisos francos encontraremos una maquina con el Timesplitter, y a partir de entonces podremos jugarlo desde el menú. Otro cambio que ha sufrido esta entrega respecto a su predecesor es que nos encontramos con un juego de mundo abierto, pero se diferencia bastante de otros de su clase, porque el mapa está dividido en zonas que se comunican entre sí a través de túneles.



Cada zona es diferente tanto en su aspecto como en la forma que tendremos que jugar (teóricamente). En primer lugar, tenemos donde viven los coreanos, que es donde obviamente habrá más seguridad, luego tenemos los suburbios que es donde están hacinados los americanos en condiciones bastante lamentables y por último tenemos la zona de guerra que está bastante destruido y es donde se encuentra la resistencia mayormente. Lo malo es que una vez que estemos identificados la diferencia de estrategias se van un poco por el retrete, teniendo que jugar mayormente ocultándonos y con sigilo si queremos sobrevivir.



Básicamente el avance del juego se reduce a ir llenando una barra de “rebelión” llamada Corazones y Mentes realizando distintas acciones y misiones secundarias, como capturar los puntos estratégicos (que harán un poco como las torres de Far Cry), activar mensajes propagandísticos en la radio, salvar civiles, destruir blindados. Respecto a las misiones secundarias son bastante entretenidas en principio, pero se repiten en cada zona por lo que se acaban haciendo cansinas.

Nuestra forma de combatir se reduce, dada la superioridad militar y armamentística de nuestros enemigos, a guerra de guerrillas, haciendo ataques relámpago



y retirándonos rápido para causar el mayor daño posible intentando reducir el nuestro a la mínima expresión.

Otro detalle significativo es que no podremos recoger las armas de nuestros enemigos, pero a diferencia de otros juegos, aquí nos han dado un motivo, que es que la armas están personalizadas y secuenciadas para su dueño, por lo que nos son inservibles. Por ese motivo tenemos un arsenal limitado, pero una gran cantidad de opciones de personalización de nuestras armas. Podemos desarmar una pistola para hacer un rifle, una ballesta o un lanzagranadas, además de poder añadirle miras,



silenciadores, cargadores ampliados, más potencia de fuego y un largo etc. También podremos hacer objetos arrojadizos como cocteles molotov o granadas. Y todas estas modificaciones la podremos hacer en cualquier momento, incluso en medio de un combate, eso sí permaneciendo oculto. La parte mala del armamento es su manejo que es bastante tosco y poco satisfactorio.

De la misma forma ocurre con las motos que podemos utilizar en la zona roja, que además su uso es prácticamente nulo.

El mayor problema de los combates es sin embargo la IA,



que tiene un comportamiento un tanto errático. Lo mismo te acribillan a balazos en cuestión de segundos o se olvidan de ti y se cubren en el lado equivocado de las protecciones, que te sobrepasan al retroceder. Respecto al modo cooperativo del juego tenemos el modo Resistencia que son varias misiones independientes para cuatro jugadores. En principio había 6 misiones, luego han agregado dos nuevas y a lo largo del año irán agregando más. Se tratan misiones de patrulla, eliminar a unos francotirado-

GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CRYTEK STUDIOS



NOTA 7.5

HOMEFRONT THE REVOLUTION

HISTORIA	7.6
GRAFICOS	6.0
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	7.3
TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

res, asaltar un convoy, etc. En estas misiones manejaremos a nuestro propio combatiente, que podremos personalizar con las cosas que desbloqueemos, así como mejorar sus estadísticas comprándolas con el dinero y los puntos de experiencia que obtengamos. Gráficamente nos encontramos ante un juego poco destacable. Si bien no hace daño a los ojos y los mapas son considerablemente grandes y variados, no destaca por su gran detalle, además de tener bastantes fallos, como bajo rendimiento dando lugar a frecuentes parones al completar misiones. Los modelados de los personajes están bastante bien conseguidos, sin embargo, las texturas de los mapas en algunas ocasiones son bastante pobres. Cabe decir que todavía están mejorando estos detalles lanzando parches cada poco tiempo. Respecto al apartado sonoro tenemos un buen doblaje al castellano (la mayoría de los soldados coreanos hablan en su idioma original para darle profundidad al juego), y una más que notable banda sonora con varios temas de gran calidad.

CONCLUSIÓN

En resumen, se trata de un juego que podría haber llegado más lejos si no hubiese tenido tantos problemas de desarrollo y tanto cambio de manos, sin embargo, lo que tenemos es un juego que puede resultar entretenido, pero que hasta que no corrijan todo lo necesario para hacer de él un gran juego (al menos parece que están intentándolo) simplemente no destaca en ningún punto excepto en su apartado sonoro.



COMBINANDO LAS MAGIAS PARA ABRIRNOS PASO

Es hora de ponernos a machacar enemigos con los poderes que nos han sido dados. ¿Lo lograremos?

Lichdom Battlemage es un título que llega a PS4 con visión en primera persona con algunos toques roleros.

Comenzaremos con que nuestro querido lugar de residencia es atacado y hemos sido elegidos por un Roth, un personaje enigmático que nos ofrecerá unos poderes para liberar el pueblo del mal y que nuestros seres queridos estén bien.

Argumentalmente no destaca, y es que conforme avancemos en la historia iremos viendo pequeños momentos de diálogos pero que nos dejarán totalmente fríos. No llega a enganchar lo que nos quieren vender. Nos da opción de utilizar nada más comenzar

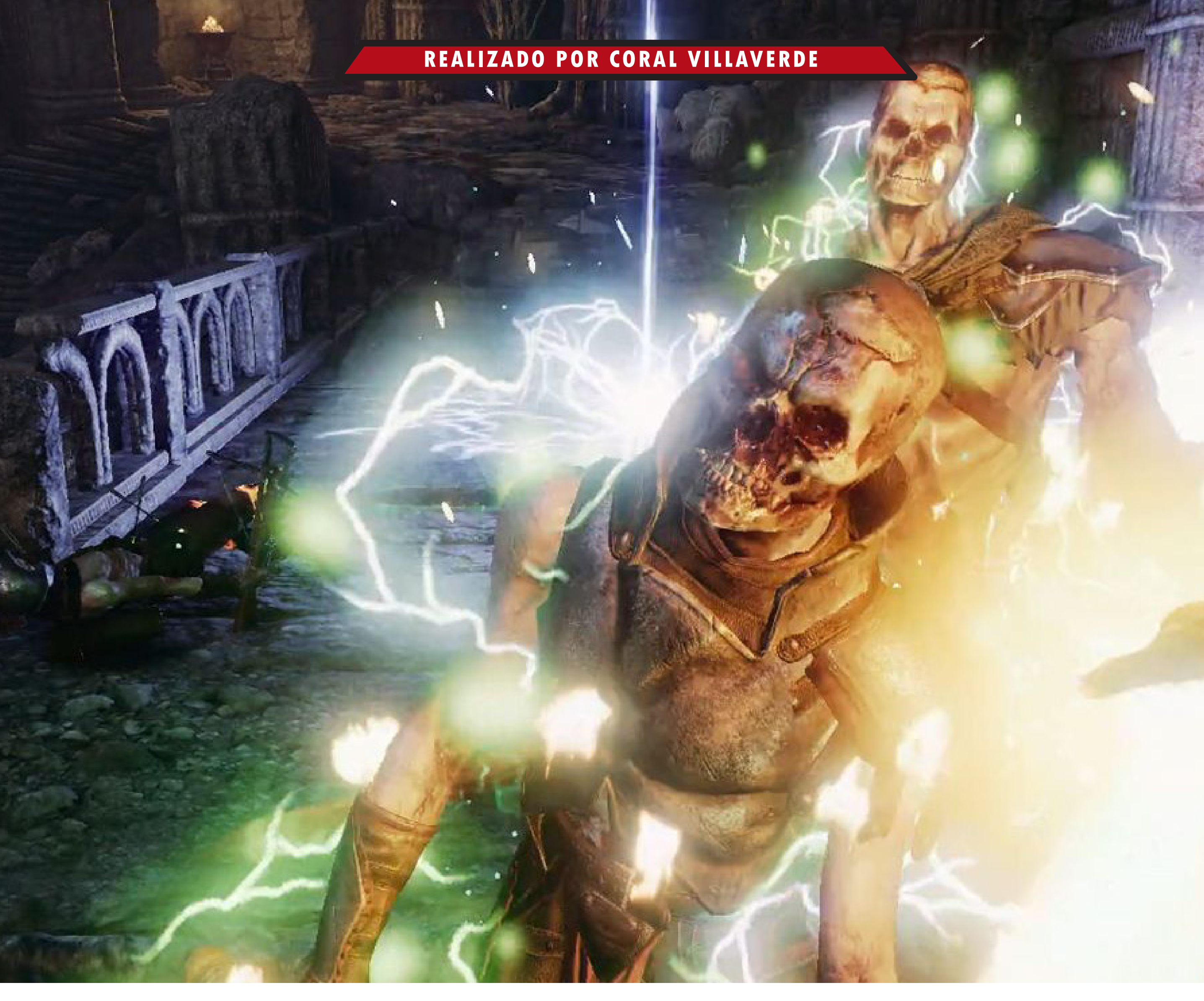




un hombre o una mujer, la cual tampoco tiene mucha diferencia, ya que no es importante.

Jugablemente tiene para destacar algo más, tenemos la oportunidad de destruir a las criaturas como queramos, haciéndolos explotar o congelarlas por ejemplo, podemos ir cambiando como queramos, teniendo ese toque de los juegos de rol, y aunque no llega a ser tan profundo, por lo menos en este punto estamos más contento, y es quizás en el que tenemos que intentar dominar bien el uso de estas magias para poder avanzar, ya que no hay nivel de dificultad tampoco y si no dominamos nuestras técnicas se convertirá en algo complejo el poder ir saliendo del paso y sobrevivir.

Gráficamente nos muestran escenarios que no están nada mal, pero muy limitados que no nos permiten hacer nada excepto movernos por donde el juego quiere, sin tener libertad alguna o interacción con el entorno.



Todo se resume básicamente en avanzar matando, una conversación, volver a avanzar… y así sucesivamente sin tener algo que realmentenoshagaestarenganchados a la pantalla en la que solo podremos tener subtítulos en inglés.

Es un título que podría haber dado mucho más de si, con elementos que no están nada mal pero que no logran congeniarse entre sí. Un añadido de modo multijugador y un conjunto de sus elementos más amplios habrían dado mucho más de Lichdom.

CONCLUSIÓN

Un título de acción con toques de un RPG que intentará demostrarnos un título curioso pero que se queda muy vacío de esencia.

Romance of The Three Kingdoms XIII

UNA GRAN LIBERTAD ESTRATÉGICA COMO EN MUY POCOS JUEGOS SE HA VISTO

Romance of The Three Kingdoms es una saga mítica, y por su 30 aniversario nos llega su XIII entrega numerada, aunque desgraciadamente aquí solo hemos podido disfrutar de 3 entregas, incluyendo esta última

Desde siempre se ha pensado que los juegos de estrategia son para PC, siendo descartadas las consolas por la mayoría de las desarrolladoras para este género, sin embargo, esta saga desde el principio ha estado vinculada a las consolas, generalmente teniendo dos versiones, una para mando y otra para ratón y teclado. Pese a eso moverse por los menús sigue siendo algo más lento y tedioso que en PC.


Yu Fan
Han Dang
Huang Gai
Da Qiao
Wu Jing
Sun Ce
Taishi Ci
Sun Yi
Sun Yu
Sun Jing



Esta entrega, como los títulos anteriores nos sitúa en una China dividida en tres reinos durante los siglos 3 y 4, donde encarnaremos a un general cuyo objetivo es reunificar China antes del 350 d.C.

El juego está dividido en dos modalidades, el denominado Hero Mode, que resumiendo es la campaña del juego y a la vez sirve a modo de tutorial (los primeros capítulos) y es la forma de contarnos la historia de los 3 Reinos.

Después tenemos el modo Main, donde podremos crear una partida a nuestro gusto, desde el año de inicio hasta los aliados. En este modo podremos usar desde



los 700 personajes disponibles hasta los que creemos nosotros mismos, además de poder elegir nuestro rango dentro del ejército y el objetivo de la partida será el mismo que el del Hero Mode, es decir, reunificar el país antes del 350 d.C. En este modo también seguiremos la historia de China durante ese periodo, sin embargo, mientras que el Hero Mode se centra principalmente en los lideres más importantes el modo Main nos da mucha más libertad. En ambos modos la historia se cuenta tanto a través de cinemáticas como de bocadillos de texto que nos muestran las conversaciones. Nos encontramos ante un juego muy complejo con



gran variedad de estrategias que podemos realizar. Necesitaremos controlar a la vez gran cantidad de cosas por lo que tendremos que tener un gran dominio del inglés ya que desgraciadamente solo viene en japonés e inglés.

La gestión del tiempo es esencial en este juego pudiendo pausar o acelerar el mismo cuando queramos, pues hay que recordar que tenemos un tiempo límite.

Tenemos dos vertientes a partir de aquí, la política y la militar. En la primera tendremos que decidir la gestión del reino en general, desde los cultivos al comercio o la cultura para el próximo año. En la vertiente militar tendremos que decidir que tropas entrenar, el espionaje, las patrullas o desplegar las tropas por los distintos territorios.

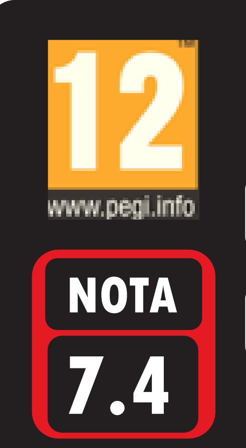
Por desgracia la saga Romance of the Three Kingdoms nunca ha

GENERO: ESTRATEGIA

PLATAFORMA: PS4, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: KOEI



ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XIII

HISTORIA	7.5
GRAFICOS	6.0
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	4.0

NOTA 7.4



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



destacado por su gran calidad gráfica y pese a que ciertamente vemos mejoras con respecto a sus predecesores, todavía no alcanza el nivel de sus competidores en este aspecto, sin embargo la banda sonora es de una gran calidad y hace que nos metamos en la historia mucho más que las cinemáticas que nos presentan.

CONCLUSIÓN

Romance of the Three Kingdoms XIII es un jugo de estrategia con una compleja jugabilidad como muy pocos, aunque con un aspecto gráfico que no se acaba de adaptar a nuestros tiempos. En definitiva, un juego para los amantes de la estrategia con un buen conocimiento de la lengua de Shakespeare, sin embargo, no lo recomiendo para los que se quieran iniciar en este mundo por su gran complejidad.



ESTA EDICIÓN INCLUYE EL JUEGO, TODOS LOS DLCS Y CONTENIDO EXCLUSIVO

De las manos de Bandai Namco Entertaiment Europe y Slightly Mad Studios nos llega Project CARS edición GOTY (Game OF The Year Edition) que incluye el juego y todo el contenido adicional publicado hasta la fecha

¿Qué os puedo contar que no sepáis de este juego que tanto boom ha dado durante los últimos meses? Es un juego de carreras con unos gráficos magníficos, y una cantidad ingente de posibilidades a la hora de jugar. Cuenta con más de cien coches, una treintena de escenarios para jugar, y más de cien diseños y colores extraídos de la comunidad. No estamos ante el juego base que salió, si no ante una evolución con cabeza y con buen camino que cada vez se gana más huecos en las jugotecas de todos los aficionados





a los coches, y si no lo eres ¿Por qué no comenzar a correr ahora? Deciros también que también tiene exclusivos esta edición, cuenta con dos incorporaciones especiales y exclusivas de Project CARS: el circuito combinado de Nürburgring Nordschleife más el trazado de GP, y dos vehículos exclusivos de Pagani: Zonda Revolucion y Huayra BC.

Project Cars GOTY es un simulador de coches muy completo, dispone de cientos de posibilidades, y nos pone a prueba con cara recorrido que hacemos. No nos servirá jugar en modo arcade porque pronto veremos que eso no nos lleva a ningún lado, deberemos entender el coche, estudiar la carretera y disfrutar de cada vuelta como si fuera la última, de esta forma, y no de otra, comenzaremos a avanzar en nuestro recorrido por este espec-



DISFRUTAREMOS UNA NUEVA EXPERIENCIA CON CADA COCHE

tacular juego. Si en algo destaca notoriamente este juego, es en las posibilidades de personalización. Todo lo que necesitemos configurar podremos hacerlo llegando a ser incluso a veces caótico, pero es una variante que muchos agradecen, yo sinceramente con menos opciones ya voy bien, porque aquí podemos modificar la presión de los neumáticos, la altura del asiento, el tipo de control, y una cantidad de cosas casi incontables, seguro que ya estas con ganas de jugar y de modificar tu coche ¿A que sí?

Todo desbloqueado. Que poco estamos acostumbrados a este tipo de cosas últimamente. Conseguir puntos, completar objetivos, subir puesto, ganar carreras, todo es válido para que nos vayan añadiendo nuevos coches a nuestra tienda o garaje, pero esto no es lo que ocurre en Project Cars, aquí tendremos



todo, y podemos jugar con lo que nos guste, otro punto a favor, porque pensar que los jugadores más casuales al final no prueba ni el 30% del juego, nunca llegan a disfrutar de ese contenido completo, y es muy probable, que teniendo todo el contenido este tipo de jugadores llegue incluso a enamorarse del género.

El juego nos deja jugar a la Historia, Individual (fin de semana de carreras rápidas), Online, Red de Pilotos, Contrarreloj y Practica Libre. Crearemos nuestro piloto para pasar por distintos niveles e ir demostrando poco a poco que tan buenos somos. Muy pronto se nos mostrara el calendario de carreras donde veremos todas las carreras que tendremos que ir disputando. Los equipos no irán buscando dependiendo de nuestra



EL MEJOR SIMULADOR PARA NUESTRAS CONSOLAS

destreza al volante, los cuales podremos ir cambiando según nos interese, por ejemplo, al final de una temporada. Muy importante, aunque a priori no lo parezca, hacer los entrenamientos libres y la clasificación, esto será vital para nuestra aparición en las carreras. Como buen simulador, nada se nos perdonará, y nada será fácil, así que aprovechar todas las cartas de vuestra baraja para conseguir siempre puntos a vuestro favor.

Cada coche será único en su género. Elegir un coche no será elegir la carcasa, o el avatar que se nos mostrará en pantalla, nada de eso, cada coche tiene su historia, tiene sus características y tiene sus físicas. Cambiar entre coches nos ofrece una experiencia totalmente distinta, por ello os sugiero a que no os encasilléis con uno que os guste, o uno que os haya



encajado bien, probar varios, probar muchos, o probar todos, pero cambiarentreellosparaverpartedel potencial que ofrece Project Cars.

El audio del juego viene completamente en inglés, aunque al menos contamos con todos los textos en castellanos para ir defendiéndonos durante el juego. Un detalle que hacía tiempo que no veía es que hace uso del altavoz del mando para ir dándote las instrucciones del juego, y de muy buena forma. Me ha gustado el detalle.

No voy a entrar en más detalles del juego como los modos de juego, jugabilidad, diseño y demás, porque ya lo hicimos en su día en la

GENERO: CONDUCCIÓN	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC, WIIU
DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT	DESARROLLADORA: SLIGHTLY MAD STUDIOS



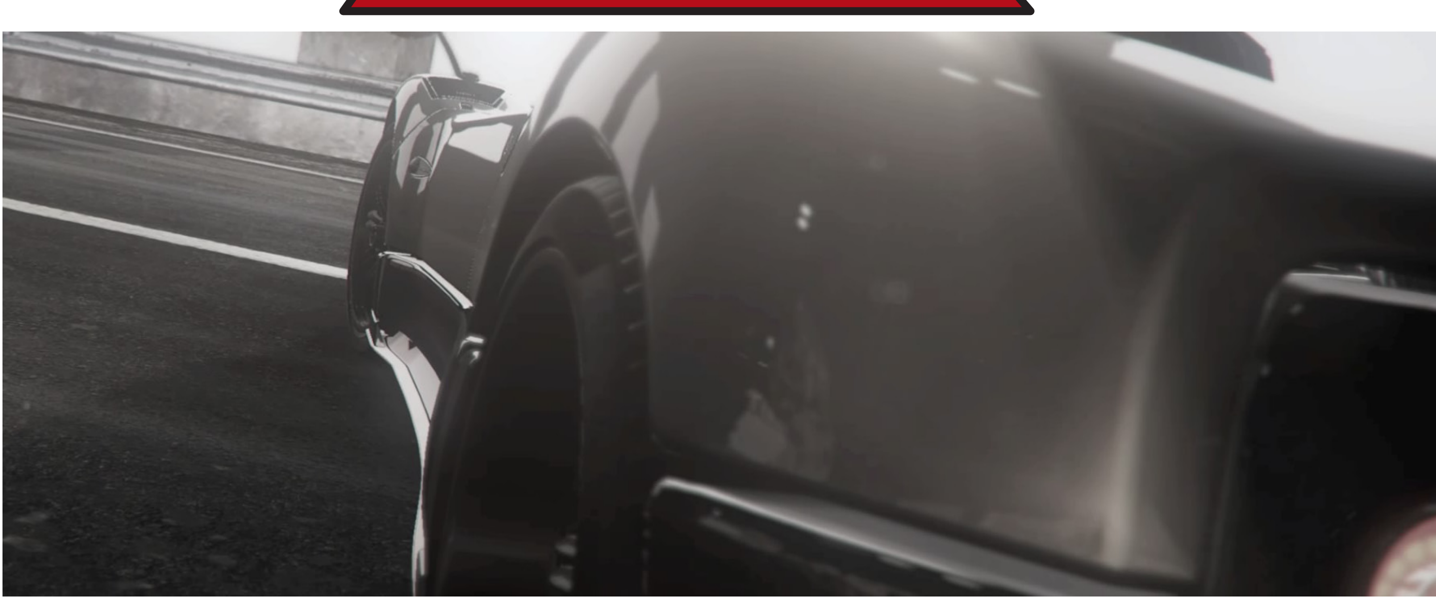
NOTA 8.9

PROJECT CARS GOTY

HISTORIA	9.5	GRAFICOS	9.6
MUSICA	8.0	JUGABILIDAD	9.2
TRADUCCION	5.7		



REALIZADO POR ISA GARCIA



versión inicial del juego, pero si deciros que todo luce muy bien, que cumple con los objetivos propuestos y que es todo un placer disfrutar del aire de la carretera en nuestras caras con cada vuelta que damos.

CONCLUSIÓN

El catálogo de nuestras consolas es cada vez más amplio, y entre juegos de coches disponemos de alguno para elegir, pero ¿Por qué no Project Cars GOTY? Es una oportunidad estupenda de conseguir el juego con todos los dlcs a un precio reducido, y encima con contenido exclusivo porque si no fuera poco todo el contenido que ha sido sacado ya en modo DLC. Un juego atractivo, correcto y muy entretenido, el juego clave para los amantes del motor.



CORRE, SALTA, GOLPEA Y ¡GOLEA!

Rocket League sigue creciendo día a día, y como no, la esperada versión en formato físico ya está disponible

En este análisis os vamos a contar las novedades que incorpora el juego, Rocket League en su versión física. No es un juego nuevo, pero si uno de los juegos del momento en el que se celebran cientos de campeonatos donde compiten miles de jugadores, e incluso un equipo de futbol de primera división, Valencia CF, ha presentado su equipo para competir de forma profesional. No vamos a entrar en profundidad en sus modos de juegos porque a estas alturas todos conoceréis el juego, solo haremos unos ligeros apuntes, centrándonos en el contenido extra.

Rocket League es una mezcla entre futbol y conducción ¿Qué cómo se hace eso? Pues es una fórmula que está funcionando muy bien. Conducimos


EN
MOSTRAR INFOR
L1
VINILOS INCLUID



un coche en equipos individuales, dos, tres y hasta cuatro jugadores para tocar el balón y marcar más goles que nuestros rivales. Vale todo. Golpearse, parar balones, robos, carreras de fondo, bloqueos y goles. Como aliciente extra los coches darán grandes saltos, rodaras por las paredes y harás movimientos que te darán la posibilidad de controlar todos tus movimientos, dándote la posibilidad de jugar como un auténtico futbolista.

No solo conduciremos un coche, sino que conduciremos nuestro coche. Podemos personalizarlo hasta niveles insospechables con la gran variedad de complementos que iremos desbloqueando con cada partido y subiendo nuestro nivel de cuenta. Los coches son totalmente modificables, desde el tipo de ruedas hasta los accesorios

NUEVO ARTÍCULO
LANZALLAMAS ROSA
ESTELA DE COHETE COMÚN

TODOS LOS MODOS SERÁN COMPETITIVOS Y ADICTIVOS

que mostraremos, desde la pintura y su diseño hasta la forma del chasis, y todo sin modificar nuestra jugabilidad, ya que en este juego todos somos iguales, si queremos ganar tendremos que demostrarlo con cada partido. Si os gustan las cifras y queréis sufrir un infarto antes de comenzar, el juego nos brinda la posibilidad de, usando todos los ítems de los que dispone, realizar más de 100 billones de combinaciones posibles. Asusta ¿no?

Los estadios que disponemos en esta edición son DFH Stadium, Beackwith Park, Mannfield, Estación Urbana, Utopía Coliseum y Wasteland, para jugar en los distintos modos de juego como son Exhibición 1v1, 2v2, 3v3, 4v4; modos injustos 1v2, 1v3, 1v4; modo temporada offline, Snow Day y Hoops.



El contenido que trae este juego son tres dlcs ya publicados de manera independiente, una litografía limitada de la edición coleccionista y cuatro vehículos nuevos. Los dlcs que vienen son Chaos Run, Supersonic Fury y Revenge of the Battle-Cars. Vamos a desgranar el contenido de cada uno para los interesados en saber que se van a encontrar. Con Chaos Run conseguimos: dos coches (Ripper y Grog), 12 vinilos, 2 tipos de pintura (Camo y Sun-Damaged), 2 sets de ruedas, 2 cohetes (camino de arena y tuercas con tornillos), 3 sombreros (Boombox, Cow Skull, Mohawk), 3 antenas (Bomb Pole, Radioactive, Retro Ball – Wasteland), y 5 nuevos trofeos. Con Supersonic Fury: 2 coches (Dominus y Takumi), 12 vinilos, 2 cohetes (Nitroso y Burnout), 2 sets de ruedas (Cristiano y Spinner), 5 tipos de pinturas y 6 trofeos. Y por último tenemos Revenge of the Battle-

GENERO: CONDUCCIÓN

PLATAFORMA: PS4, XBO

DISTRIBUIDORA: 505 GAMES

DESARROLLADORA: PSYONIX INC

ROCKET LEAGUE COLLECTORS EDITION	
HISTORIA	8.5
GRAFICOS	8.3
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	7.0
NOTA	8.6

REALIZADO POR BIBI RUIZ



Cars con el siguiente contenido: dos coches (Scarab y Zippy), 12 vinilos, 2 sets de ruedas, 2 cohetes, 3 antenas y 4 nuevos trofeos.

El juego no solo nos divertirá a nosotros porque cuenta con la opción de pantalla dividida para jugar con hasta un equipo completo de cuatro personas desde una misma consola, llegando hasta ocho en la misma partida si jugamos online.

CONCLUSIÓN

Rocket League Collectors Edition es una oportunidad muy buena si aún no tienes el juego, justo al contrario de los que ya adquirieron el otro porque por solo por los dlcs no le será una opción rentable. Que no te asuste el género porque es un juego original, entretenido y competitivo, por eso te digo que si eres de los que no lo tiene le des una oportunidad.



WAKA-WAKA

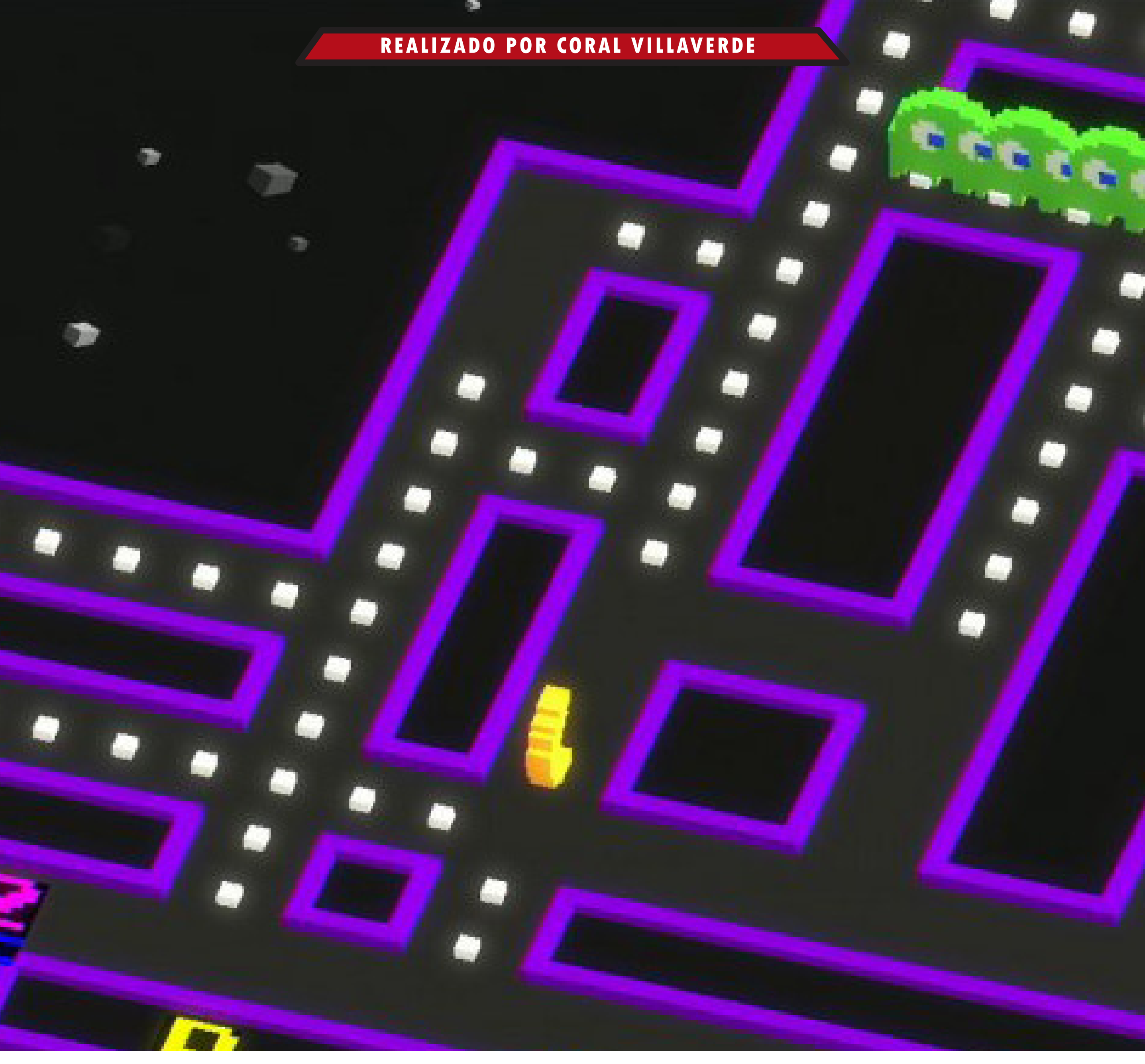
Llega a nuestra consola un clásico que nos ha encantado a todos y al que le hemos dedicado horas intentando sobrevivir

¿Os acordáis de ese título que se encontraba en las máquinas recreativas que iba de un comecocos?

Pac-Man 256 es el título de este clasicazo arcade que llega de forma digital para asegurarnos horas de diversión.

Mantiene su jugabilidad de toda la vida, comernos a todo lo que podamos e intentar que los fantasmas no nos coman a nosotros. Tendremos que ir recogiendo frutar y otros elementos que nos permitirán obtener bonificaciones que aumentarán nuestra puntuación, tenemos que elegir muy bien nuestro camino para sobrevivir.

El elemento nuevo que se añade a este Pac-Man es el escenario infinitito, por más que vayamos hacia arriba nunca veremos el fin, eso sí,



no nos podemos confiar, puesto que un error de datos irá subiendo a nuestro escenario eliminando todo aquello que esté a su paso. Vamos, que no podemos mantenernos eternamente en una misma zona porque si no seremos aniquilados, dándole más emoción.

¿Y por qué Pac-Man 256? Porque el reto que se nos propone es el de llegar a realizar un combo de 256 Pac-Dots para hacer un ataque especial

CONCLUSIÓN

Pac-Man 256 nos hará pasar un rato de los de toda la vida en el que disfrutaremos sin lugar a dudas.



LLEVA A MIGHTY Nº 9 A TRAVÉS DE 12 NIVELES DERROTANDO A SUS HERMANOS ROBOTS

Nos encontramos ante Mighty nº 9, el sucesor espiritual de Mega Man tras la reiterada indecisión de Capcom de volver a traer a la vida a este. Su desarrollo ha sido bastante accidentado tras lanzarse la campaña de Kickstarter en 2013

Respetando los orígenes de Mega Man, nos encontramos con un juego de plataformas 2D que traerán recuerdos a los más veteranos, saltando de plataforma en plataforma, eliminando a los enemigos a base de disparos y sorteando trampas por el camino.

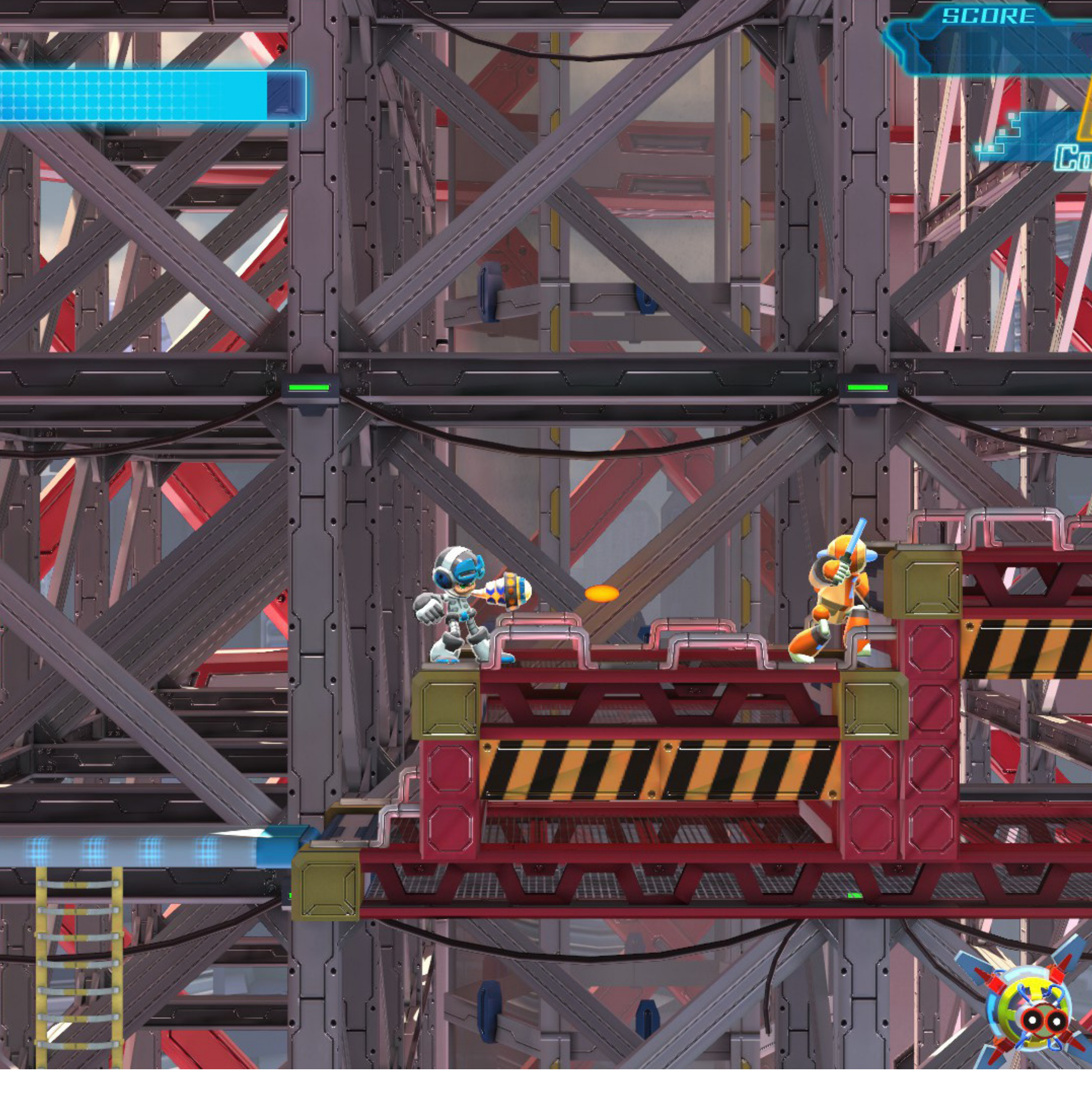
La historia ocurre en el futuro





donde los robots han enloquecido, atacando a los humanos en vez de ayudarlos, pero no todos, pues nuestro protagonista Beck, por alguna razón permanece al lado de los humanos, y no solo esto, sino que es capaz de devolver la cordura a los robots.

Con esto nos encontramos ante un argumento poco original y sin demasiada importancia para el juego, la trama del juego además es bastante previsible e insulsa. Los personajes sin embargo tienen una fuerte personalidad, aunque a mi parecer no están muy bien aprovechados. Todo esto, en la época de Mega Man no hubiese sido ningún impedimento



si la jugabilidad era buena, pero los tiempos cambian y cada vez más los jugadores piden historias más complejas e interesantes. Nos encontramos ante un concepto muy sencillo, pero con una jugabilidad frenética. Esto podría parecer algo bueno, sin embargo, no lo es del todo, porque a la hora de jugar tenemos dos opciones, simplemente ir saltando y disparando a todo lo que se mueve, con lo cual nos pasaremos el juego, pero no lo disfrutaremos realmente o tendremos que hacer las cosas a la perfección si queremos obtener los objetivos que queremos, recompensando muy poco en este caso al jugador normal. Además, solo podremos disparar en dos direcciones, eliminando totalmente la verticalidad.

240 PANTALLAS DE PURO ENTRETENIMIENTO



Por supuesto también tendremos power ups, como potenciadores de fuego o protección, pero sin duda los que más destacan son los que obtendremos al derrotar a otros Mighty, lo que nos permitirá temporalmente tener habilidades especiales con las que podremos llegar a sitios inaccesibles o incluso transformarnos en tanque, sin embargo, la duración de los power ups es bastante limitada, así como su presencia en el juego. Como en su inspiración, en Mighty nº 9 podemos elegir el orden de los escenarios que queremos jugar, lo cual va muy bien combinado con los power ups, ya que algunos de estos nos ayudaran a cruzar un escenario o a eliminar a otro mighty más rápidamente. Los jefes finales de cada nivel son bastante variopintos y con unas mecánicas muy buenas, pero no todos son entretenidos, llegando a ser algunos un simple machacabotones.



Respecto a la duración, podemos completar el juego entre unas 4 y 8 horas, siendo bastante rejugable con la Nueva partida +, que añadirá un mayor nivel de dificultad y los desafíos que nos plantea o el modo online para dos jugadores. Sobre todo, les gustará a los speedrunners, que serán los que mayor partido le saquen al juego.

Gráficamente es muy colorido, pero los escenarios son demasiado dispares, nos podemos encontrar con fases muy bien diseñadas y otras que parecen algo vacíos, siendo estos los más presentes por desgracia. Aparte de su protagonista el resto de robots les ocurre lo mismo, sin embargo la banda sonora es bastante mejor que el resto y viene subtitulado al castellano.

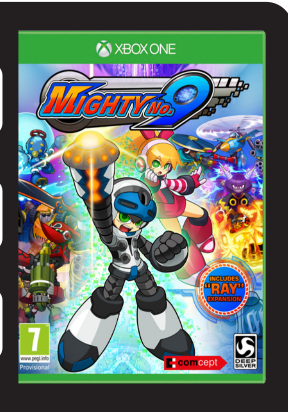
GENERO: ACCION	PLATAFORMA: MULTIPLATAFORMA
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: COMCEPT



NOTA
7.5

MIGHTY NO. 9

GRAFICOS	7.4	HISTORIA	6.3
JUGABILIDAD	8.0	MUSICA	8.0
		TRADUCCION	8.7



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

CONCLUSIÓN

Un juego destinado a un público bastante concreto, seguramente gustará más a los veteranos con ganas de rememorar viejos tiempos y a los speedrunners. Para el jugador medio puede ser bastante entretenido, pero no sé si le podrá sacar demasiado provecho al juego.



VIAJAR ENTRE EL MUNDO REAL Y EL DIGITAL

DEX es un juego de acción y rol de ambientación cyberpunk. Los usuarios de PC ya hace tiempo que han podido jugar a DEX, los usuarios de PS4 y Xbox One acaban de recibirlo en sus consolas en versión física y hacia finales de año saldrá para Wii U y PS Vita

Dex se desarrolla en la ciudad de Harbor Prime, una ciudad en 2D enteramente dibujada a mano, donde nuestra protagonista (que da nombre al juego) una chica corriente de repente comienza a ser perseguida por una organización muy poderosa que quiere matarla sin motivo aparente. Nuestro objetivo a partir de ahí será descubrir por qué y hacer algo para solucionarlo. Del argumento no voy a contar más, pero tengo que decir que nos encontramos con una protagonista muy atrayente que hace que nos sumerjamos


?
R1
HIGHRISE
TRUBODY
HIDEOUT
AFTERLIGHT
BOULEVARD
QUARTER
DOWNTOWN
travel



aún más en la historia, el resto de personajes, aunque son bastante típicos tienen muy buenas personalidades y las misiones tanto las principales como secundarias (que hacen que la ciudad sea más completa) en general hace que estemos metidos en la trama. Algo muy curioso de este juego es que estamos hablando de un juego de rol en 2D de mundo abierto que, aunque pueda parecer impensable, los desarrolladores han sabido llevarlo de forma que se integra perfectamente las 3 facetas. El movimiento será siempre de scroll lateral con diferentes alturas en algunos momentos. El mapa lo podemos usar para volver a sitios ya visitados, lo cual pese a que lo querremos hacer de vez en cuando no resulta pesado.

El desarrollo del juego no es lineal por lo que podremos ir cogiendo misiones tanto principales



como secundarias en cualquier orden. En las misiones también tendremos cierta libertad para encararlas, y dependiendo de nuestras decisiones también dependerá el final del juego.

Respecto a la parte de rol del juego tendremos nuestros arboles de habilidades y la experiencia necesaria para levear. Cabe decir que toda la parte rolera es bastante sencilla para los que no estén muy metida en este tipo de juegos (tanto que para los que prefieran los juegos de rol puede parecerles demasiado sencillo).

Tenemos distintas habilidades como hackeo, habilidades de combate o sigilo. De la misma forma tenemos una pequeña variedad de armamento como escopetas o pistolas, así como distintos implantes que mejoraran la regeneración de vida o mejoras

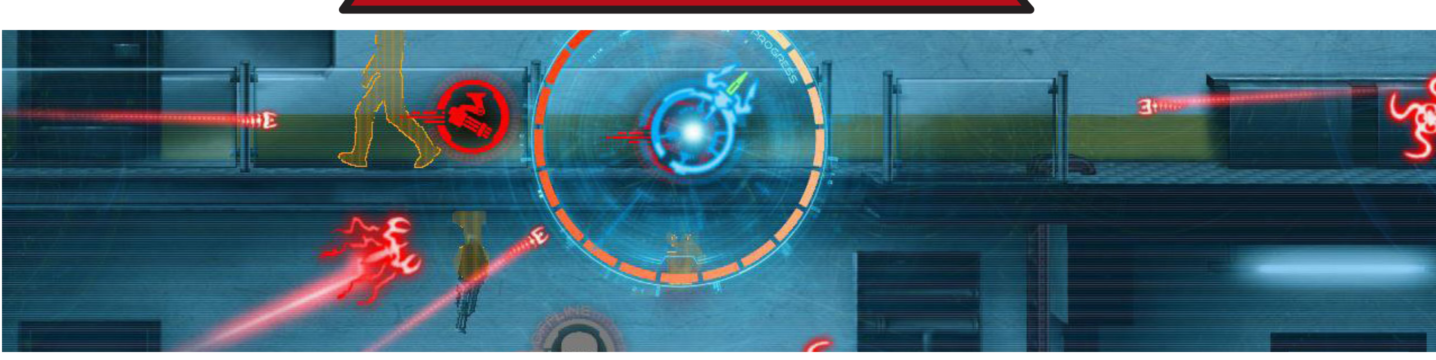


de combate, etc, las cuales tendremos que comprar.

Debo decir que la parte del combate es bastante rústica y no acaba de funcionar bien, tanto por la variedad de enemigos como por el combate cuerpo a cuerpo si tenemos que enfrentarnos a más de un enemigo (que suele ocurrir con bastante frecuencia). Además de la vida también tenemos la concentración, como al igual que la otra si la perdemos completamente moriremos. Dex tiene la particularidad de poder moverse tanto por el mundo real como por el digital y cuando estamos en este último nuestra vida será la concentración, aunque en el mundo virtual si perdemos toda nuestra concentración solo volveremos al mundo real. En el mundo digital podremos hackear todo tipo de objetos que nos ayuden a avanzar en el mundo real.

Respecto al apartado gráfico como





ya he dicho al principio está enteramente hecho a mano y se nota que han tenido mucho cuidado sin embargo en determinados momentos se nota una bajada de FPS bastante considerable que esperemos que en próximos parches arreglen. Además debido a su origen (un Kickstarter que recaudo lo suficiente para el desarrollo pero no alcanzo cotas excesivamente altas) las animaciones son bastante limitadas, así como la iluminación dinámica que no acaba de funcionar.

El juego está íntegramente en inglés, pero tenemos subtítulos en español cuyo tamaño se puede cambiar en cualquier momento. Respecto al apartado sonoro es bastante aceptable, sin sobresalir demasiado pero tampoco desentona.

CONCLUSIÓN

Nos encontramos ante un juego algo limitado pero que deja un buen sabor tanto en su apartado gráfico como en su ambientación con un acabado que pese a ser moderno deja un regusto a 16 bits muy bueno.



ENFRENTAMIENTO DE DIOSES

Es hora de los dioses se reúnan para unir fuerzas entre ellos creando bandos para convertirse en los mejores

SMITE es un título gratuito que empezó hace dos años en PC, donde su éxito fue tal que a día de hoy cuenta incluso con su participación en PlayStation 4.

Es un título totalmente gratuito y no hace falta estar subscripto a PlayStation Plus para disfrutar, eso sí, siempre tenemos la oportunidad de poder comprar Gemas para conseguir trajes, voces, añadidos básicamente, algo de lo que tienen que vivir sus creadores para poder seguir realizando su trabajo.

Es un juego de acción en tercera persona, MOBA. Este género que hoy en día tienen millones de jugadores, es totalmente online y se basa en enfrentamientos entre jugadores. Por lo tanto, ya sabemos que no hay nada de historia.





SMITE destaca por un tema de interés que son sus personajes, ya que son de diferentes mitologías (nórdica, china, japonés, maya, egipcia, griega…). Cada personaje con sus habilidades concretas, las cuales tendrá que ir uno comprando gracias a los puntos que se obtienen en partida. Con un total de más de 70 dioses, y cada vez creciendo más, puesto que con cada actualización casi siempre meten un personaje nuevo.

Cuenta con diferentes modos de juego:

-Arena: el escenario básico de 5vs5, para aprender también a manejar nuevos dio-



ses que hayamos adquirido
-Asalto: 5v5, dioses aleatorios
-Disputa: 5vs, enfrentamiento entre dioses, con dos líneas
-Justa: 3vs3, una única línea
-Asedio: 4vs4, dos líneas
-Modo del día: no se sabe que tipo de juego es hasta que toca, con características concretas.
-Conquista: el modo de competición, 5vs5, 3 líneas.

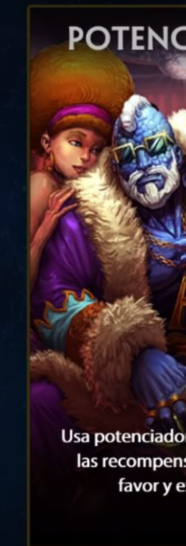
Si después vamos cogiendo el hilo de los dioses y nos consideramos buenos podemos ir a las partidas por clasificaciones. Además, cada partida varía mucho de otra, dependiendo de la estrategia de los jugadores.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



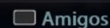


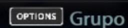




EN LA LÍNEA DEL ENEMIGO







Otro de los puntos de Smite es que los jugadores pueden ser penalizados ya sea por molestar en una partida o irse, todo sea para tener una experiencia de juego sana.

Su jugabilidad se basa en ir eliminando pequeños soldados para obtener experiencia y dinero que nos servirán para ir creando nuestro conjunto de habilidades/armas. Defender nuestra línea que consta de torre, fénix y titán. Y destruir a nuestros enemigos, los otros dioses. Requiere por tanto mucha implicación de todo el equipo.

Poco más se le puede pedir a Smite ya que cuenta con variados modos y encima con actualizaciones que incorporan nuevos dioses y contenidos, además de eventos.

CONCLUSIÓN

Smite es un título adictivo y encima gratuito que mueve millones de jugadores y a los que intenta ganar con contenido y eventos nuevos en ocasiones para mimar a los suyos. Un gran juego que no puede faltar entre amigos.

ENCUENTRANOS DONDE TU QUIERAS



TWITTER | | FACEBOOK | | BLOGGER | | YOUTUBE



LA VELOCIDAD ES NUESTRA MEJOR ARMA

La primera entrega de Mirror's Edge pasó bastante desapercibida en su lanzamiento, y tuvo que pasar un tiempo, pero finalmente se convirtió en un juego de culto. Finalmente, y tras varios años de espera nos ha llegado su segunda parte

Con Mirror's Edge Catalyst volvemos a ponernos en la piel de Faith saliendo de un centro de detención en la que ha pasado una buena temporada, pero eso no le ha quitado las ganas de correr como demuestra en los primeros momentos del juego que sirven a la vez de tutorial y que darán inicio a la historia de Faith. En esta entrega queda claro desde el principio que se le ha dado una mayor fuerza a la narrativa con respecto al primer Mirror's Edge. Las cinemáticas tipo comic son cambiadas por videos totalmente animados





DESPLÁZATE POR UNA CIUDAD MUY BIEN CONSEGUIDA

y de una calidad indudable, lamentablemente y por supuesto desde mi punto de vista, el argumento carece de fuerza y además se diluye con tantos objetivos secundarios que podemos hacer. Los personajes tienen sus personalidades y roles bien definidos, pero no tienen fuerza en las conversaciones que tienen, dando la sensación de una simple excusa para mandarte a tal o cual sitio para hacer algo y la historia en sí carece de momentos destacables, y la sensación de apremio que tenía el primer Mirror's Edge se desvanece completamente con el cambio a mundo abierto.

Sin embargo, aunque esto último pueda parecer malo también



tiene su parte buena pues tenemos una gran ciudad para explorar libremente con gran cantidad de desafíos, secretos y objetos coleccionables, además de los retos que podemos encontrar realizados por otros jugadores y que sin duda incrementa tremendamente la cantidad de horas que le podemos echar al juego.

Respecto a las misiones que podemos encontrar, tenemos las principales que son las que van desarrollando la historia y dándonos las distintas habilidades y objetos que puede usar Faith, que sin lugar a dudas son las que están más trabajadas, tanto en su presentación como en la curva de



dificultad que nos presentan. Respecto a las misiones secundarias son algo repetitivas.

Pero sin lugar a dudas como ya he dicho son todo lo demás que podemos hacer en el gran mapa de la ciudad (que se irá desbloqueando por partes a medida que avancemos en la trama principal) sobre todo las carreras en las que intentaremos batir el record de otros jugadores de todo el mundo y que repetiremos y repetiremos hasta quedar satisfechos con nuestro tiempo o hasta que obtengamos alguna mejora que nos permita reducirlo. El resto de acciones es más bien para los coleccionistas desde hackear las vallas publicitarias, para mostrar a nuestros amigos hasta donde hemos llegado de alto principalmente, romper las antenas o desbloquear los disruptores (para poder hacer el transporte rápido a los refugios cercanos). Por supuesto también tenemos los coleccionables, que



son grabaciones, documentos, fugas de red, piezas electrónicas, documentos secretos y los kits de runner. Estos últimos nos los irán dando al realizar ciertas acciones, como recoger X cantidad de fugas de red, etc., pero también al realizar ciertas misiones, o conseguir determinados logros. Al recogerlos nos darán diferentes partes para personalizar nuestro emblema en la App y en Mirror'sEdge.com, así como modificar nuestro ECO en la pantalla de progreso.

Un punto destacable de este juego es sin duda la Visión de Runner, que nos irá marcando de forma dinámica una ruta hacia nuestro objetivo, aunque como el propio juego dice en las pantallas de carga no tiene por qué ser la ruta más rápida, pero sin duda alguna es una gran ayuda para desplazarnos por este gran mapa de la ciudad. Cabe decir que desde el menú podemos tanto desactivarla como regular la cantidad de ayuda que nos da.



Por supuesto el mayor punto del juego es la jugabilidad, es decir la gran movilidad que tiene nuestra protagonista para desplazarse por la ciudad, saltando colgándose, escalando y deslizándose para sortear todo tipo de obstáculos, y la velocidad, que no cabe duda que es una sensación muy bien conseguida. Para ello también disponemos del gancho que adquiriremos una vez avanzada la historia principal y que nos permitirá llegar a zonas que hasta ese momento estaban fuera de nuestro alcance. Otra novedad del juego es la barra de concentración que se irá llenando a medida que nos movemos y que impedirá que nos retrasen los enemigos siempre que



esté cargada, por supuesto, si nos paramos o nos golpean muchas veces la carga irá descendiendo.

Otro aspecto nuevo que tenemos en Catalyst son los pequeños arboles de talentos que posee Faith que nos irán dando mejoras ya sea en los combates como a la hora de recorrer la ciudad, además de ciertos gadgets como el gancho o los disruptores que tendremos que adquirir con la experiencia que iremos ganando tanto realizando misiones como con la gran variedad de acciones que podemos realizar en este juego.

Lo que sin dudar es la peor parte del juego son los combates.



En Mirror's Edge podíamos tomar las armas de algunos enemigos, sin embargo, en Catalyst todo el combate será cuerpo a cuerpo, y aunque es cierto que ha tenido grandes mejoras con respecto a su predecesor, sigue haciéndose monótono. Si bien es cierto que podemos hacer varias técnicas, al final acabaremos haciendo lo mismo, esquivar y golpear y si tenemos suerte arrojar al enemigo al vacío o hacer que se choquen entre ellos (si hay más de uno) o con objetos del escenario. Y lo peor dentro de los combates son las físicas, dando lugar a situaciones cómicas al ver a los enemigos apelotonándose entre ellos o cayendo al suelo con las piernas o los brazos locos. Además, si bien el juego te recomienda que no luches siempre, la mayoría de las veces (a no ser que vayas a contra reloj) te sale más a cuenta pararte y librarte de los pesados que te persiguen que huir. Y es una pena porque en esta entrega tenemos bastantes más combates que en el anterior juego.

Si pasamos al tema gráfico podemos ver unas cinemáticas, algunas

GENERO: PARKOUR/PLATAFORMAS

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: EA DICE



MIRROR EDGE'S CATALYST

HISTORIA	8.5
GRAFICOS	8.3
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	10

NOTA 8.6



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

LA VISIÓN DE RUNNER NOS AYUDARA A MOVERNOS POR LA INMENSA CIUDAD

de ellas realmente espectaculares, así como la ciudad que está muy bien conseguida, tanto los edificios, como en el uso de los colores y los diseños. Sin embargo, el modelado de los personajes puede resultar un tanto pobre. Respecto al apartado sonoro sí que no podemos tener queja alguna, tanto su banda sonora como los efectos de sonido y los doblajes (íntegramente en castellano) son excelentes dentro de la línea minimalista a la que nos tiene acostumbrados Mirror's Edge.

CONCLUSIÓN

Con Mirror's Edge Catalyst tenemos un juego de contrastes. Siguiendo la línea de su predecesor, pero perdiendo algunas características de este, a la vez que gana otras con su mundo abierto. Sin duda lo peor son los combates, pero nos encontramos ante un juego que nos dará muchas horas de entretenimiento.



EL ROMPECABEZAS DE SHERLOCK HOLMES

Las cosas se pondrán difíciles para nuestro detective preferido, pero con ayuda de su fiel compañero volverán a salir del paso del mismo demonio

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter llega con una aventura más de este personaje tan conocido donde podemos disfrutar convirtiéndonos en él.

La historia se dividirá en varios casos distintos en el que tendremos que averiguar a los asesinos de estos, incluyendo además un pequeño avance en la aventura final que nos resolverá todo el misterio. A su vez, Sherlock vivirá momentos de grandes peligros, en los que no solo se verá así mismo en peligro, si no también personas que él quiere. Por lo tanto, podemos decir que los casos que vemos





en este título nos mantendrán pegados y nos harán vivir una aventura llena de acción.

La jugabilidad no ha variado mucho con respecto a sus anteriores títulos, ha metido algunas incorporaciones, pero muy pequeñas, manteniendo su estilo. Cada vez que aparezca un personaje determinante tendremos la opción de crear un perfil, examinaremos al detalle todo lo que caracteriza a esa persona, y en algunas opciones tendremos que elegir que puede ser esa marca, ya que será la que nos dirá si es correcto o no nuestro perfil.

Nos moveremos por el barrio de Sherlock Holmes, a la vez que los distintos escenarios que tienen



EL TORMENTO QUE ATRAPADA AL DETECTIVE

que ver argumentalmente, siempre podremos ir por vía rápida o recorriendo las calles, las cuales algunas contienen minijuegos para practicar, aunque realmente habría molado en esta posibilidad meter misiones secundarias.

En algún momento hay escenas de peleas en las que tendremos que marcar en el punto exacto en el que señale para realizar nuestra acción correctamente, pero como una aventura gráfica que

GENERO: AVENTURA GRAFICA

PLATAFORMA: PC, PS4, XBO

DISTRIBUIDORA: FOCUS HOME INTERACTIVE

DESARROLLADORA: FROGWARES



SHERLOCK HOLMES THE DEVIL'S DAUGHTER

HISTORIA	8.0	GRAFICOS	8.0
MUSICA	7.0	JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	8.0		

NOTA 8.0



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

es, su principal misión es que observemos todas las pruebas que nos rodean, interrogar a todos los sospechosos y finalmente conseguir todas las pistas para obtener las conclusiones del caso, las cuales tenemos que unir para averiguar el resultado final del caso.

Sin duda alguna los puzles no pueden faltar, los cuales serán determinantes para poder avanzar en la historia.

En algunas misiones además podremos disfrazar a Sherlock Holmes e incluso utilizar a Watson.

Su duración no es larga, suele ser alrededor de las 6-7 horas, dependiendo de cada uno. Sherlock Holmes no contiene nada online, y todo se basa en resolver los casos los cuales después podemos en el menú volver a jugar cuando que queramos, sin tener añadidos nuevos después ni más posibilidades de juego.

Contiene subtítulos en español, eso sí, las voces puramente en inglés, las cuales están bien escogidas para sus personajes.

CONCLUSIÓN

Sherlock Holmes cumple de nuevo con su cometido, entretenernos y atraparnos con sus casos de el modo en el que siempre lo han hecho.



DARK BROTHERHOOD

The Elder Scrolls Online sigue aumentando su contenido y sus horas de juego con esta nueva expansión llamada La Hermandad Oscura

No quiero expandirme con lo que ya sabemos del juego, ya que estamos valorando solo la expansión pero recordaros algunos detalles como por ejemplo, que a la hora de crear un personaje podemos entre tres alianzas (The Daggerfall Covenant, The Aldmeri Dominion y The Ebonbeart Pact), cuatro clases (Templar, Dragon Knight, Sorcerer y Nightblade) y nueve razas (Altmer, Bosmer y Khajiita por Aldmeri Dominion, Orsimers, Guardias Rojos y Bretones por Daggerfall Covenant y Dunmer, Argonianos y Nórdicos por Ebonberat Pact). Como apunte os dejamos que las razas están restringidas según la alianza, no podemos escoger cualquier raza si no está asociada a su alianza específica. También que el juego está íntegramente en inglés, tanto subtítulos como audio.

Centrándonos en The Dark





paquete de contenido nos trasladaremos a la famosa Costa de Oro de The Elder Scrolls IV: Oblivion para unirnos a un gremio de asesinos para convertirnos en el mejor asesino de Tamriel. Nos ayudará un nuevo árbol exclusivo de habilidades pasivas. Un misterioso guerrero con armadura negra será el enemigo de esta Hermandad Oscura. Este nuevo mapa era jugable en el cuarto juego de la saga, Oblivion, y ahora podemos volver a visitarlo en la versión online de TES. La Costa de Oro es la región más occidental de Cyrodill y cuenta con ciudades como Anvil y Kvatch. Todo esto añadirá nuevas misiones secundarias y contenido al juego que ampliarán las horas de juego, junto con los nuevos contenidos repetibles



y desafiantes jefes de grupo que nos obligarán a subir nuestro nivel si queremos enfrentarnos a ellos.

También el juego completo recibirá cambios tanto si optas por comprar esta expansión como si no, como la opción de creación de venenos, el bloqueo de objetos (ya no eliminaremos objetos que no queramos por un despiste), mejoras en la tienda de Coronas y equilibrio de habilidades entre otras muchas cosas.

Para los que disfruten vistiendo a los personajes, esta expansión trae nuevos trajes, motivos y sets, por supuesto, todo asociado al tema que nos ofrece esta ampliación del juego.

CONCLUSIÓN

The Elder Scrolls Online es un MMORPG con muchas posibilidades, un completo sistema de personajes, un gran mundo para explorar, cientos de armas y armaduras, y con esta expansión y sabiendo que no cuenta con cuotas mensuales será una opción muy buena para tener un gran juego en nuestras consolas.



¿MAGIA Y CRIATURAS EXTRAÑAS EN UN TOTAL WAR? SI NO LO VEO NO LO CREO

Sin duda alguna desde su anuncio, Total War: Warhammer, es uno de los juegos que más expectación ha traído, tanto de los fans de Total War como de los del universo Warhammer, así como de los fans de la estrategia en general. Sin duda resulta una mezcla curiosa que puede ser todo un éxito o quedarse en el limbo del olvido. ¿Cuál creéis que será el resultado final?


10010
1250
arag Dromar
Karaz-a-Karak
Azhag the Slaughterer
11/20
1
90
90
90
90
120
120
120
120
60
33



Sin duda ha tenido que ser difícil el desarrollo del juego, pues tenían un buen número de fans que contentar, por ambos lados. Sin duda sigue siendo un Total War, pero se ha permitido unas cuantas licencias para poder integrar correctamente a Warhammer en esta franquicia, lo que sin duda alguna habrá sido la mayor dificultad de The Creative Assembly. El mayor aliciente de la fantasía es aportar esa magia que tiene, esas diferentes razas y culturas al universo Total War.

En esencia no hay duda de que se trata de un Total War, en lo que respecta a la dinámica del juego no ha cambiado apenas. Tenemos la fase de gestión de las ciu-



dades y los combates en tiempo real en el que manejaremos a nuestros ejércitos. Sin embargo, el mayor cambio como hemos dicho es la inclusión de los túneles, de la magia y de otras criaturas, como los monstruos o las voladoras, algo totalmente nuevo en la saga y que da una serie de nuevas estrategias, antes imposibles.

Sin duda los amantes de Warhammer reconocerán de inmediato el mapa del viejo mundo, que está recreado a la perfección, desde las Badlands al sur hasta Norsca al norte, pasando por Bretonia o el Imperio, y por supuesto cada zona con su propia vegetación y clima.



Para implementar estas nuevas características, Total War ha cogido características de otros juegos como poder equipar a los héroes con equipo mágico. También podremos recoger estandartes durante las batallas para dárselos a nuestras unidades y así reforzarlas. Otro de los cambios que ha traído la inclusión del universo warhammer es sin duda lo poderosos que son nuestros héroes (una nueva unidad compuesta solo por este héroe), pues ahora podemos lanzarlos a combatir contra las bestias gigantes en el campo de batalla, cosa que hubiese sido impensable en un Total War clásico.

También existen arboles de habi-



lidad para los héroes, divididos en tres ramas. Sin ninguna duda estos son los más complejos vistos hasta la fecha en un Total War, ofreciéndonos mejoras como monturasespeciales,distintashabilidades de combate o de campaña.

Respecto a la gestión de las ciudades es más o menos los mismo que los visto en otros Total War por lo que no tendremos problemas a la hora de gestionarlas, y los arboles tecnológicos han sido simplificados notablemente, y esto es por que cambian totalmente de una facción a otra. Por ejemplo, los enanos se especializan en construcciones civiles y militares, mientras que otras facciones



necesitan edificios totalmente distintos.

También podemos reducir el riesgo de rebelión situando campamentos con tropas asentadas que saquearán a todo el que pase por allí aumentando así la lealtad hacia nosotros, sin menospreciar los botines que nos conseguirán.

Gráficamente no ha cambiado demasiado con respecto a sus anteriores entregas, Siendo excelentes como fueron, pero al contrario que en estas, la calidad gráfica resalta más por la gran variedad de criaturas diferentes que podemos encontrar haciéndonos gozar de una forma nunca vista anteriormente con los efectos de la magia y los movimien-

GENERO: ESTRATEGIA

PLATAFORMA: PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: THE CREATIVE ASSEMBLY



NOTA 9.2

TOTAL WAR: WARHAMMER	
HISTORIA	8.6
GRAFICOS	9.5
MUSICA	9.2
JUGABILIDAD	9.3
TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

DISFRUTA ENVIANDO A TU HÉROE A ENFRENTARSE A CRIATURAS GIGANTES

tos de las criaturas más grandes.

Respecto al apartado sonoro, al igual que en el gráfico excelente, con una amplia banda sonora y de gran calidad, muy buenos efectos sonoros. El juego está traducido a nuestro idioma, excepto los gritos de batalla, lo cual no es una gran pérdida, pues estos pese a estar en ingles están geniales tal cual.

CONCLUSIÓN

La unión de estos dos universos hace que tengamos que cambiar un poco nuestra mentalidad para enfrentarnos a este desafío, tanto los jugadores de Total War como los de Warhammer, pero sin duda ha sido un acierto. En definitiva, un juego excelente para todo el mundo desde mi punto de vista.



UN MUNDO ABIERTO DONDE ATROPELLAR SERÁ UNO DE LOS GRANDES

Un clásico vuelve a nuestras carreteras, para destruir, atropellar y aniquilar todo lo que se muestre a nuestro paso

Es cierto que cuando vi anunciado el juego la nostalgia hizo mella en mí, tenía ganas de jugarlo, y esto duró hasta el día en el que lo probé, porque el juego no llega a las expectativas que estamos esperando. Si hay que decir que el juego es una copia algo mejorada del clásico juego que ya teníamos antaño, pero queda obsoleto en los tiempos en que corremos. Ya nos solo os hablo del diseño, ni de las misiones, sino de la jugabilidad en sí, que hace que con lo que


4/5
7/780
19:19
1/5
4355



tenemos en el mercado hoy, sin ánimo de hacer comparativas, no llegue a engancharnos como debería, ya que se queda en un sistema de jugabilidad bastante tosco.

Estos no son los únicos fallos que se ven en el juego, ya que es impensable que los tiempos de carga sean excesivamente largos para lo que nos ofrece el juego. Es de esperar que para grandes mapas que necesitan mover cientos de objetos y aguantar unos gráficos que rozan lo increíble sean largos o muy largos, pero que nos hagan esperar un rato para luego no mostrar lo esperado…

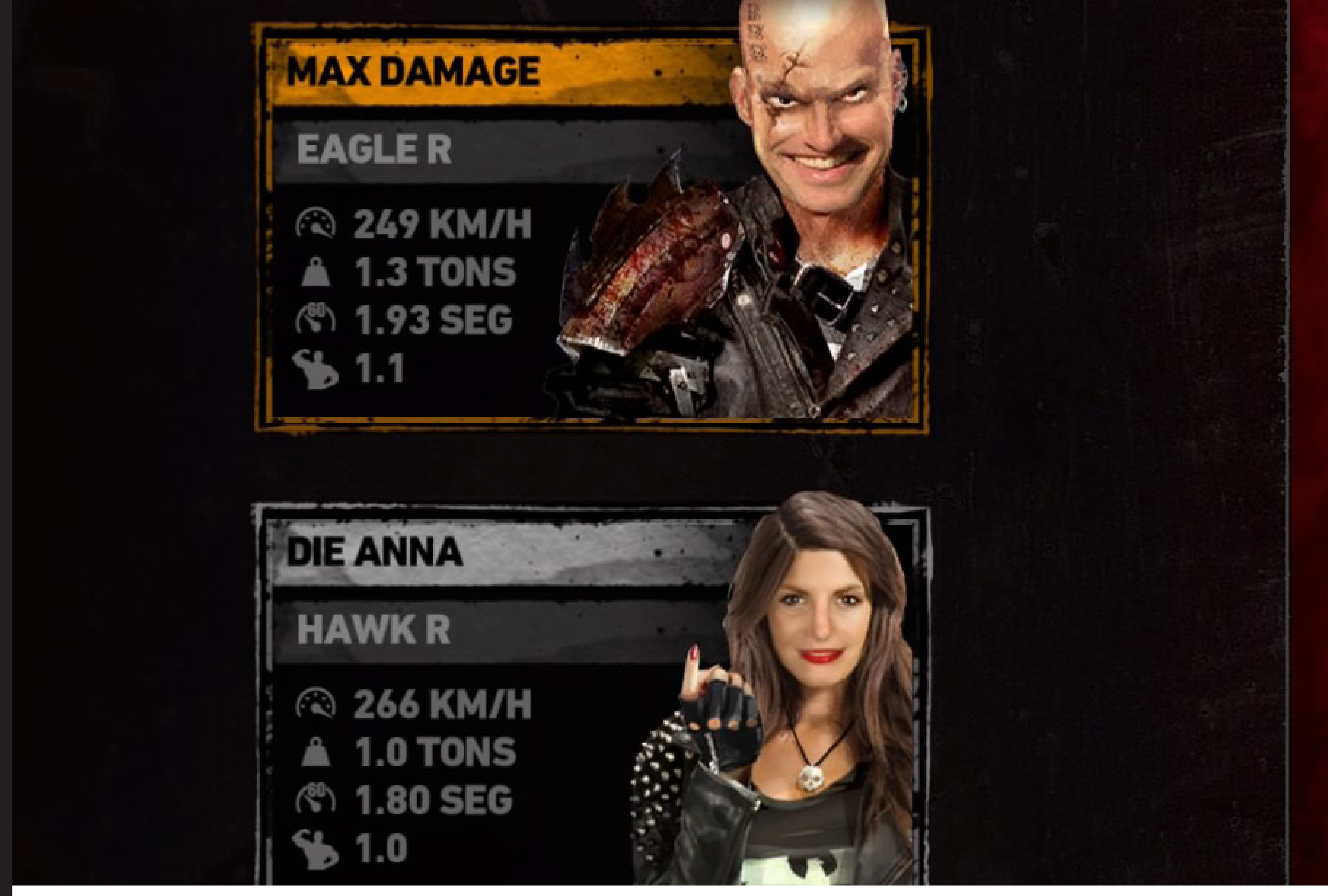


MÁS CARIÑO EN EL DESARROLLO HUBIERA MEJORADO EL JUEGOALICIENTES

El juego nos llega de Stainless Games, estudio desarrollador de los tipos de la saga Carmageddon, y de la compañía editora Sold Out Sales & Marketing.

Carmageddon es un juego de carreras algo peculiar. Ganar la carrera no será posible solo corriendo, también habrás otras formas, y estar en un escenario abierto donde movernos libremente es un gran incentivo por el cual siempre nos ha atraído este juego.

Ganamos tiempo atropellando gente,



y los modos de completar las carreras variaran, desde destruir todos los coches, hasta atropellar a todas las personas que se nos crucen o por supuesto, completando las vueltas porque, aunque no lo parezca el juego va de carreras de coches. Esto no ha cambiado del juego original, el movernos libremente por el entorno fue un gran punto que hizo destacar al juego entre otros, y lo de atropellar gente… es posible que también. Si se nos rompe el coche, que no será nada raro con tanto golpe, podremos repararlo en caliente si tenemos suficientes puntos. Estar siempre pendientes de esto porque un golpe de los rivales y sin puntos no reparamos. El control de los mandos es muy tosco y poco cuidado, como si ningún cambio hubiera surgido a lo largo de estos veinte años, y no hablemos de las físicas que nos presentan los coches junto con la de las personas.

Cuenta con más de una treintena de coches que no estarán disponibles y por lo tanto será un aliciente para meterles horas. Conseguir todo será una ardua tarea, pero te gustará porque cada uno es distinto, y estarás deseando obtener uno nuevo para probarlo en carrera. Al principio, solo podemos elegir entre dos coches que podremos personalizar si desbloqueamos lo suficiente.

Apartado gráfico muy mejorables.



La sensación que deja el juego nada más ponerlo no es la mejor, nos encontramos en unos escenarios pobres, muy estáticos, y con contenidos inexistentes. Los coches, si, serán variados e interesantes, pero es cierto que la remasterización no les ha funcionado bien del todo. De la gente no puedo decir demasiado porque son muñecos de trapo sin física ninguna. Dentro de los gráficos voy a hablar de la cámara que no he encontrado un momento en el que me sea de ayuda, siempre dando vueltas y nunca es posible encajar la perspectiva que te sea de utilidad.

Un añadido extra al clásico, y es el modo multijugador. Que por mi experiencia casi no he podido probar porque hay muy poca gente en las listas, espero que esto mejore con el tiempo.

CONCLUSIÓN

Sintiéndolo mucho, y más habiendo jugado tantas horas al primero juego hace ya unos años, Carmageddon Max Damage no es un juego que recomendaría. Gráficos pobres, jugabilidad tosca, y un completo de cosas no bien pulidas. De todas formas, si te atreves a jugar con un juego con mecánicas de hace 20 años, esta es una buena ocasión para ello.



Un retro para la nueva generación de consolas, un juego de futbol que tanto nos gustaba cuando los jugadores no tenías dorsales, cuando las repeticiones no existían, y cuando las faltas rozaban la locura

Todos los que comenzamos sobre los años 90 a jugar a con las consolas conocemos el mítico Kick Off creado por Dino Dini. Esta edición ha sido posible gracias a Avanquest Software y a la colaboración de Digital Lounge, y por supuesto a la distribución de BadLand Games.

Esta edición es muy parecida a la vista antaño, sin grandes modificaciones, continúa siendo igual de fácil e intuitivo. Aunque no será sencillo marcar los goles, por lo que será el juego perfecto para los amantes de los retos. Olvidaros de llegar y hacer una goleada, tendréis que currar para conseguir el primero. El sistema será sencillo, tenemos que coger el balón y llegar a la portería para marcar. Tenéis que dejar a un lado los centros, los pases al interior, los desmarquen y demás, solo coger el balón y marcar, fácil ¿no? Pues no es así, y ya lo veréis. Si os frustráis con facilidad, o no habéis probado el juego cuando salió el original es


Nelito
0
4:59
0



posible que este no sea el vuestro.

Esta versión es una revisión completa del juego, mejorando los gráficos, pero no perdiendo su apariencia, añadiendo la calidad HD junto a físicas y una IA mejorada. Contamos con el uso de los sticks, no solo de las flechas.

Una gran noticia, es que no solo tendremos modo offline, sino que podremos desafiar a otros jugadores en el modo multijugador. Y recomiendo que paséis por el modo entrenamiento donde os preparareis para los partidos de verdad. Echar un rato con estos entrenamientos porque luego lo agradeceréis. Se me olvidaba, otro modo que trae, es para jugar desde casa con otro amigo, en este modo radicarán los piques reales viendo como frustramos todo intento de nuestro amigo a marcarnos un gol, pero no os reíais mucho porque os lo devolverá.

No todo es bueno y es que serán muchos los bugs que se nos presentarán, el juego está falto de un poco más de mimo para dar todo el potencial que podía ofrecer.

CONCLUSIÓN

Estamos ante un juego duro, solo para verdaderos amantes de los clásicos de futbol. Un juego para recordar los buenos momentos que disfrutamos jugando al futbol cuando no había tantas mejoras, pero la pena es que tiene muchos bugs y pocas opciones de juego.



Nuevamente nos llega a nuestras fronteras otra entrega de Star Ocean, una saga bastante apreciada que no pasa por su mejor momento desgraciadamente

Nos encontramos ante la quinta entrega principal con el nombre Integrity & Faithlessness. The Last Hope, su predecesor dentro de la saga Star Ocean recibió bastantes críticas tanto por parte de los medios como de los jugadores. Con respecto a esta nueva entrega podríamos haber esperado mucho más de lo que nos han dado realmente.

El argumento, aunque trillado podría resultar bastante interesante. Nos encontramos en el planeta Faykreed en mitad de una guerra entre países, pero repentinamente vemos una nave de la Federación Pangalánica estrellándose con una jovencita a bordo a la que desde un primer momento tendremos que proteger. Desgraciadamente, por cómo está llevado a cabo resulta insulso, además de totalmente previsible. Las cinemáticas están mal implementadas

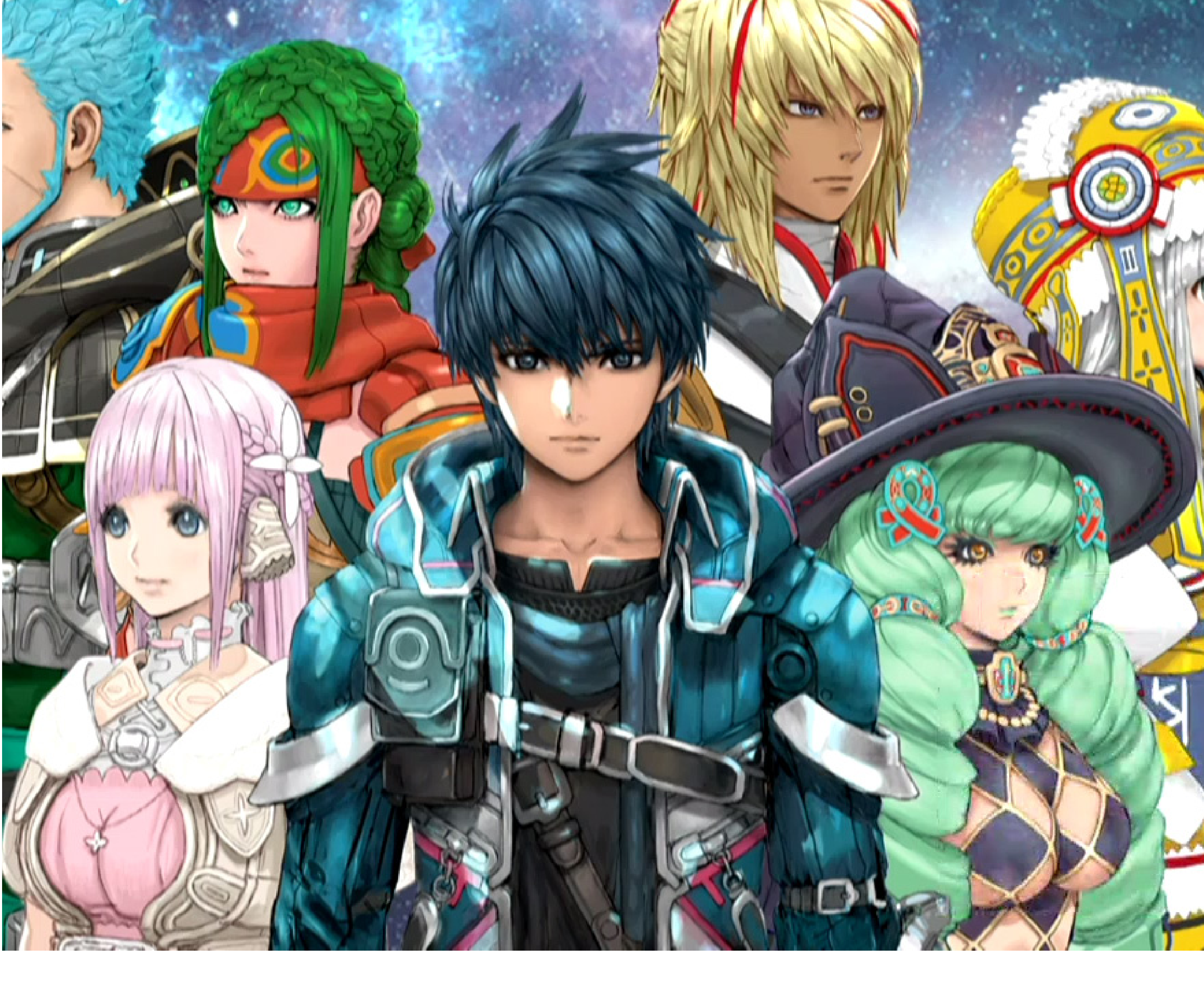




y desarrolladas. Durante algunas conversaciones nos darán libertad de cámara, que podría estar bien, pero que desgraciadamente nos hace pensar que solo somos un observador, permitiéndonos integrarnos poco o nada con los personajes y la historia. Y, por último, pero tampoco lo mejor, tenemos a los personajes, sin demasiado carisma y lo más cliché que te puedas echar a la cara.

Respecto a las misiones son de lo más repetitivas y aburridas, haciéndonos en muchas ocasiones, dar vueltas del pueblo A al pueblo B para volver a A y luego a la capital solo con conversaciones de por medio, entre otros despropósitos.

Respecto a la jugabilidad cabe destacar que nos encontramos ante combates en tiempo real, sin transiciones de ningún tipo, pues los enemigos ya están ahí, lo que nos da un ritmo de juego bastante bueno. Además, podemos cambiar el personaje que manejamos en cualquier momento pudiendo pasar



de uno a otro instantáneamente.

Por desgracia esto es lo único que destaca de la jugabilidad. Pese a que los combates resultan entretenidos al principio, a medida que avanza el juego y estos se complican va resultando en un caos absoluto llegando a no saber que ocurre en algunos momentos. Por si fuera poco, la IA que maneja a nuestros personajes no es demasiado buena, dejándose notar más en los combates que debemos proteger a la niña mientras realiza alguna acción, haciendo que al final acabemos manejando a los personajes clave para poder pasar los combates.

También tenemos la nave con la que nos podremos desplazarnos por el planeta haciendo de viaje rápido más que nada. Tendremos combates de naves, siendo sin duda lo más tedioso de todo el juego con batallas vistas desde el puesto de mando durante largos periodos de tiempo.



Y si pasamos al apartado gráfico tampoco es que sea para tirar cohetes. Las caras de los personajes son pobres con poco carácter o movimientos faciales. Los escenarios son bastante simples, con muy pocos detalles y pequeños, lo cual en cierto modo se agradece porque tendremos que recorrerlos una y otra y otra vez a lo largo de la aventura hasta la saciedad. Como ejemplo de simplicidad tenemos los objetos para recoger (con los que podremos fabricar cosas) que, en lugar de ser una planta, una piedra de distinto color, un lugar donde poder pescar, etc… son un punto brillante en el escenario. Las



GENERO: JRPG

PLATAFORMA: PS3, PS4

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: TRI-ACE

16 www.pegi.info

STAR OCEAN: INTEGRITY & FAITHLESSNESS

HISTORIA	5.6
GRAFICOS	6.5
MUSICA	8.6
JUGABILIDAD	7.9
TRADUCCION	7.5

NOTA 7.0

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

texturas son de baja calidad pese a estar el juego a 1080p y 60fps.

Lo único que salva a este juego es su banda sonora, realizada por Motoi Sakuraba que como en todos sus encargos hace un trabajo excelente. Por supuesto el juego viene íntegramente en japonés e inglés con subtítulos en inglés.

CONCLUSIÓN

Nos encontramos ante un juego de baja calidad lamentablemente, tanto en su historia como en la jugabilidad y en el apartado técnico, que se nota que se desarrolló para PS 3. En definitiva, podría haber sido un gran juego, pero no se le ha dedicado el suficiente tiempo de desarrollo al mismo. Para los amantes de los JRPGs les puede dar unas 30 horas de entretenimiento mientras esperan que llegue una obra de calidad, pero desgraciadamente eso es todo.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
WORLD OF WARCRAFT LEGION
MAFIA III
GEARS OF WAR 4



#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE
FUTURE
GAMES
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
You Tube
g+
FOTOGRAFÍA: ALVARO NARANJO